BLOOD STAR

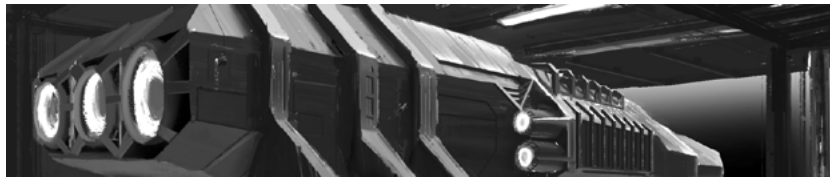
Настольная ролевая игра
о насилии и космическом ужасе

КРОВАВАЯ ЗВЕЗДА

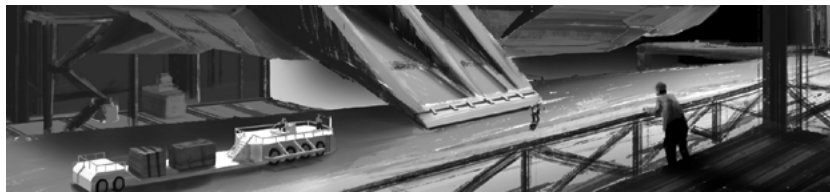
Настольная ролевая игра о насилии и космическом ужасе

Автор: Михаил Кулешов.
Художник-иллюстратор: Василий Ляпков.
Ответственный редактор: Анастасия Снегова.
Подготовка дизайн-макета: Анастасия Снегова.
Вёрстка: Александр Стрепетилов.
Особые благодарности авторов: Алексею Стельмахову — за идею игры, Артёму «Александру Грею» Бельянскому, Игорю «Witpun» Лосеву, Глебу «NoName 1147» Гончаренко — за поддержку и систематические консультации.
Тестирование игры: Сергей Дехнич, Алексей Зубов, Максим Отченашев, Анастасия Снегова, Игорь «Witpun» Лосев и его команда.

© 2015, студия Red Hedgehog,
© 2017, ООО «Студия 101».



Настольная ролевая игра «Кровавая Звезда» (Blood Star) представляет собой классический образец «космического хоррора». Её лучше всего использовать для ведения жёстких односессионных игр, и многие механизмы внутри системы работают именно на создание коротких, но ярких и насыщенных действиями историй. Игровые встречи надолго запомнятся вам, своей кинемотографичностью, зрелищностью и драмой.



Red Hedgehog

Содержание

Предисловие . . . 6
Глава 1 . . . 9
Галактика ужаса . . . 9
Характеристики . . . 9
Профессии . . . 11
Клише . . . 12
Специализации . . . 16
Специализации IQ . . . 17
Специализации Melee . . . 17
Специализации Range . . . 18
Специализации Skills . . . 19
Специализации Psycho . . . 20
Фобии . . . 21
Финальные штрихи . . . 23
Глава 2: Тёмная порода . . . 25
Характеристики чудовища . . . 26
Секреты . . . 27
Сюжетные повороты . . . 30
Напоминания для монстров . . . 32
Глава 3: Жизненная сила . . . 34
Базовые проверки . . . 34
Зоны . . . 36
Командная механика . . . 38
Повреждения . . . 39
Нервные срывы . . . 40
Восстановление повреждений . . . 40
Завязка, кульминация, развязка . . . 41
Награды, обычные и малые . . . 44
Монстр и человек . . . 45
Фокус на персонаже . . . 47
Глава 4: Сквозь горизонт . . . 49
Декорациии . . . 49
Реквизит . . . 51
Оружие . . . 52
Броня . . . 55
Корабли . . . 56
Глава 5: Людское семя . . . 60
Огнемёт своими руками . . . 60
Секреты и чудовища . . . 62
Персонажи второго плана . . . 65

Глава 6: Контакт: красный **69**
Завязка 71
Сцена 1 71
Сцена 2 72
Сцена 3 и последующие 73
Кульминация 75
Вторжение монстра 75
Истина под замком 76
Кожа, содранная с их лиц 77
Дорога в пыль 77
Красный Капитан 78
Потрошитель и Маньяк 79
Развязка 79
Если игроки убивают Капитана 79
Если игроки сбегают от Капитана 80
План шаттла 82
Нижняя палуба 83
Верхняя палуба 86
Приложение 1: персонажи игроков 90
Дэвид Браун. Человек. Техник 90
Потрошитель. Чудовище 90
Джереми Байрон. Человек. Медик 91
Джереми Байрон. Чудовище 91
Сидни Кэролл. Человек. Гражданский специалист 91
Приложение 2: экипаж судна 92
Люди 92
Подручные чудовища 92
Красный капитан 93
Приложение 3: история контакта 93
Приложение 4: сценарий 94

Предисловие

Настольная ролевая игра «Кровавая Звезда» представляют собой классический образец «космического хоррора», где вашим персонажам придётся прятаться в тёмных коридорах орбитальных станций, исследовать зловещие планеты. Или же, напротив, вырывать позвоночники нелепо суетящимся существам, кричащих что-то и жалящих вас из своих допотопных винтовок.

Кровавая Звезда даёт игрокам возможность ощутить на себе все ужасы и лишения далёкого космоса, в лице бравых солдат, смелых пилотов или усердных учёных, и напиться кровью и вдоволь вкусить тёплой плоти, примерив на себя роль многочисленных космических чудовищ.

Более того, благодаря системе «отношений», монстры могут быть как антагонистами, так и антигероями, невольно или руководствуясь хитрыми планами, оказавшимися по одну сторону баррикад с хлипкими людишками. Но самое главное, это что процесс игры за все представленные стороны остаётся динамичным, ярким и интересным.

Игру лучше всего использовать для ведения жёстких односессионных игр, и многие механизмы внутри системы работают именно на создание коротких, но ярких и насыщенных действиями историй. Игровые встречи надолго запомнятся вам, своей кинематографичностью, зрелищностью и драмой.

Открывайте эту книгу, держите лазерный резак поближе и не бойтесь странных звуков из стен. Все самые страшные твари притаились на потолке.

От автора

Настольные ролевые игры существуют так давно, что фактически успели оцифровать всё, что так или иначе встречалось в нашей жизни. Были игры-комиксы, игры-боевики, сверхреалистичные игры и игры, похожие на приход рейвера из 90-х. Эта насыщенность несказанно радует начинающих мастеров и игроков, и в то же время, чертовски огорчает гейм-дизайнеров. Если всё уже было до нас, то что мы можем придумать нового?

Однако, мир независимых ролевых игр преподносит один сюрприз за другим. Именно там рождались НРИ, которые открывали новые страницы в большой книге эскапизма и лузерства. Каждый из нас может вспомнить хотя бы парочку игр от независимых авторов, которызапали ему в душу.

Вся книга «Кровавая Звезда» — это большое спасибо маленькой студии *Timeout Diversion*, и её игре *KillerThriller*. Если бы не Тонни Ли и его игры, многое было бы по-другому. Ряд идей из *KillerThriller* стал для нас источником вдохновения, и мы надеемся что в будущем таких игр станет больше.

«Кровавая Звезда» — это игра в жанре космического хоррора. Red Hedgehog сознательно не прописывает детали игрового мира в основной книге, чтобы вы могли населить ваш звёздный крейсер (или забытую колонию, или небольшой городок на Аляске) собственными инопланетными чудовищами.

Надеемся, наша игра вам понравится.

И конечно же, в космосе никто не… Ну, вы и сами знаете.

LOCK

ГЛАВА I
ГАЛАКТИКА УЖАСА
LA GALAXIA DEL TERROR, 1981

Полёт нормальный. Астероидный пояс не представлял какой-либо опасности. Рядовой Антон Крашек получил выговор с занесением в личное дело, связанное с паникёрством. Подобрали новых членов экипажа – гражданского специалиста Кума Саки, рядовых Джонатана Круза и Лану Чен. Все новые члены экипажа были зарегистрированы по форме 12. Пока они находятся в изоляционной камере, неизвестно какие вирусы они могли подцепить находясь в неисправных спасательных капсулах.

Характеристики

Форма 12, также известная как общая минимальная форма регистрации, включает в себя пять легко измеримых параметров, таких как **IQ** (коэффициент интеллекта), **Melee** (необходимые навыки самообороны), **Range** (общая подготовка с установленными регламентом флота образцами вооружения), **Skills** (подготовка как гражданского специалиста) и **Psycho** (моральная и психическая устойчивость).

Для того чтобы заполнить форму 12, вы должны бросить пять раз по трёхгранной кости, а после распределить их значения по указанным выше характеристикам. Трёхгранных кубиков не бывает, разумеется, но существуют шестигранные. Просто считайте 1–2 за единицу, 3–4 за двойку и 5–6 за тройку, соответственно.

Не бойтесь, если к примеру выбросили четыре единицы, или напротив — несколько высоких значений. «Кровавая Звезда» — игра не о том, как герои гоняются за монстрами с дробовиком, и персонажи с низкими характеристиками имеют столько же шансов выжить, сколько и персонажи с высокими.

*Дополнительное правило: если вы хотите большего контроля над созданием персонажа, вы можете обратиться к описанию клише. Каждое клише имеет собственные правила по распределению характеристик, например «Королева Крика» обязана иметь **IQ** не выше 2, а также распределяет следующие значения 1, 2, 2, 2 и 1d3+2.*

IQ, как уже писалось ранее, это коэффициент интеллекта вашего персонажа. Единица примерна равна условному **IQ** ребёнка десяти–двенадцати лет, в то время как четвёрка означает высокие уровень интеллекта и скорость реакции. Проверки **IQ** проводятся каждый раз, когда персонаж пытается понять что-то новое, или быстро приспособиться к стремительно меняющимся условиям.

*Например, когда первые признаки заразы начали проявляться на коже Кумы Саки, флотский медик Сэмюэль Рэд совершал проверку **IQ**. Если бы это была ветрянка, чума или любая другая известная Сэму болезнь, вместо этого он бы проходил проверку **Skills**.*

Melee — это способности вашего персонажа к рукопашной схватке. При этом совершенно не важно, кулаками ли машет герой, гаечным ключом или проклятым мечом, добытым погибшей археологической экспедицией. В любой ситуации, которая подразумевает ближний бой, вы проходите проверку **Melee**.

*Например, когда капрал Сергеев приходит в себя, после того как Джонатан Круз вскрыл грудную клетку одному из навигаторов, и пытается **оглушить** покрытого язвами рядового огнетушителем, он совершает проверку **Melee**. Заметьте что до этого, только увидев сцену кровавой расправы, Сергеев совершал проверку **Psycho**.*

Range — это навыки обращения вашего героя с огнестрельным, лазерным, метательным и прочими видами оружия дальнего боя. Для того чтобы всадить кому-то пулю промеж глаз или испепелить бортовыми орудиями корабля, персонаж совершает проверку **Range**.

*Например, когда капитан корабля остаётся один на один с заражённым пилотом, в запертой рубке, он совершает проверку **Range** для того чтобы быстро схватить со стола пистолет и успеть пристрелить одержимого, пока тот не вырвет ему сердце. Важно, что никаких дополнительных бросков в такой ситуации не требуется, они только испортят такой напряжённый момент.*

Skills показывает, насколько ваш герой подкован в решении разного рода насущных проблем. Чтобы починить кран, вылечить ветрянку, написать статью, нужно пройти проверку **Skills**. Именно для этой характеристики так важны специализации, так как они

очерчивают круг проблем, с которыми персонаж способен справиться профессионально.

*Например, когда оставшись на корабле единственной выжившей Лана Чен пытается починить устройство связи, уничтоженное одержимыми, она проходит проверку **Skills**. Поскольку одна из её специализаций — коммуникации, она совершает проверку без риска провалисть бросок по самонадеянности. Однако, если бы она пыталась перевязать свои раны, то, не имея специализации первая помощь, делала бы это намного хуже.*

Psycho — это характеристика, отображающая моральное и психологическое здоровье вашего героя. Чем ниже его **Psycho**, тем сложнее ему справиться со страхом и паникой, тем больше влияния на него будет оказывать пережитый стресс. Стоит отметить, что **Psycho** — это единственная динамическая характеристика, то есть, она может изменять своё значение с ходом игры.

*Например, когда рядовой Лана Чен увидела, как её товарищ Джонатан начал сползать по стене изоляционной камеры с кровотечением из глаз, она совершала проверку **Psycho**, чтобы позвать на помощь, а не начать биться в истерике. Если бы она провалила проверку, то могла бы потратить пункт **Psycho**, чтобы не сорваться, а продолжить действовать как обычно. К счастью, ей и без этого удалось взять себя в руки.*

Профессии

Выберите одну из доступных профессий: военный, медик, пилот, техник и гражданский специалист. Вы можете свободно выбирать их, даже если вам кажется что якобы профильная характеристика слишком мала. Техник, умеющий стрелять, ничуть не хуже солдата, стрелять не умеющего, в жизни всякое бывает. Профессии также дают вашим героям доступ к различным специализациям, но подробные разъяснения по ним будут ниже. В каждой характеристике можно выбрать лишь одну специализацию.

Военный получает +1 к **Range** и **Melee**, а также ему доступны специализации в этих характеристиках. Для **Range** это: *бортовые орудия, против толпы, один меткий выстрел, короткая дистанция,* и *перестрелка*. Для **Melee** это: *подручные предметы, единоборства, задержание, нож* и *защита от когтей*.

Медик получает +1 к **Psycho** и **Skills**, а также ему доступны специализации в этих характеристиках. Для **Psycho** это: *вид крови, психотерапия, паника, голоса и фобии*. Для **Skills** это: *терапия, первая помощь, биохимия, коммуникации* и ~~*зельеварение*~~ *практическая химия*.

Пилот получает +1 к **Range** и **Psycho**, а также ему доступны специализации в этих характеристиках. Для **Range** это: *бомбардировка,*

бортовые орудия, короткая дистанция, перестрелка и *корабль как оружие*. Для **Psycho** это: *голоса, паника, фобии, космос, дисциплина*.

Техник получает +1 к **Melee** и **Skills**, а также ему доступны специализации в этих характеристиках. Для **Melee** это: *подручные предметы, единоборства, защита от когтей, промышленные штуки* и *здоровяк*. Для **Skills** это: *ремонт и демонтаж*, *оружие на коленке*, *коммуникации, аккуратность* и *первая помощь*.

Гражданский специалист получает +2 **Skills**, а также ему доступны на выбор две специализации из всех возможных, даже если обе в **Skills**. Более того, если ваш персонаж гражданский специалист вы можете самостоятельно придумать ему специализацию (вроде *журналистики, приготовления пищи, воровства* и прочего).

Клише

Наконец, самым важным для вас будет выбор **клише** — тех поведенческих стереотипов космического ужаса, которым могут соответствовать ваши герои. «Могут» здесь ключевое слово, так как вы не обязаны спускать в одиночку в трюм или впускать на корабль явно странных беженцев с разрушенной базы. Тем не менее, за выполнение действий в рамках этих клише вы будете поощряться. Выбор только за вами.

Игроки выбирают клише тайно, и сообщают об этом Режиссёру наедине или посредством записок. В большинстве игр недоверие между членами команды негативно сказывается на процессе, но «Кровавая Звезда» — это космический хоррор, и в рамках жанра такой ход оправдан. Игроки не обязаны играть против партии. Более того, это было бы просто глупо, однако они могут совершать опасные для команды поступки ради выгод, которые обещает им клише. Выбирая клише помните о том, что награду вы можете получить всего один раз за игру. Малые же награды вы можете получать столько раз, сколько пожелает Режиссёр.

Последняя девушка. На самом деле, последним может быть и мужчина, но так уж повелось. В рамках этого клише герой может вести себя как угодно, но активизирует свои внутренние резервы и на равных сражается с монстром лишь когда остаётся последним выжившим. В «Кровавой Звезде» *последняя девушка* — это самое свободное клише. Вы получите свою награду, если останетесь последним оставшимся в живых персонажем, а также малую награду, когда герой остаётся один на один с любыми проблемами.

Лана Чен получила свою награду, когда осталась последним выжившим на корабле. Несмотря на то, что десятки одержимых атаковали её по дороге к спасательным капсулам, она смогла пробиться сквозь их ряды благодаря тому, что по счастливой случайности, в радио-руб-

ке, откуда рядовому пришлось бежать, нашёлся дробовик покончившего с собой лейтенанта связи.

Последняя девушка распределяет следующие значения: 2, 2, 2, 1d3+1, 1d3+2.

Великолепный мерзавец. Типичный обаятельный злодей, который может выступать на стороне героев и в любой момент их предать. Или нет. В рамках этого клише герой совершает плохие поступки, оставаясь при этом приятным человеком и, что важно, не разрушающий отношений с группой. В «Кровавой Звезде» *великолепный мерзавец* получает свою награду за предательство, а также малую награду всякий раз, когда его действия эгоистичны и опасны для группы.

Например, доктор Сэм Рэд получил свою награду тогда, когда осмотрев вновь прибывших на борт Саки, Круза и обнаружив у них странное и неизвестное заболевание, не стал их изолировать. Вместо этого, он сам заперся в карантинном отсеке вместе с образцами крови Чен, иммунной к заразе, и начал готовить вакцину. Ему это удалось, и доктору осталось лишь дождаться когда все на корабле погибнут, заразиться, вылечить себя с помощью вакцины и вернуться героем.

Великолепный мерзавец начинает с **IQ** равным 1d3+2, а также распределяет следующие значение: 1, 2, 3, 3.

Королева крика. Это клише чаще фигурирует в классических слешерах, а не в космическом хорроре, однако мы не могли обойти его стороной. В этих рамках герой или героиня должны оставаться идеальной и желанной жертвой. В Blood Star *королева крика* получает свою награду когда громко и пронзительно кричит от ужаса или достоверно сыгранного ужаса. Она также получает малую награду всякий раз, когда провоцирует антагониста на то, чтобы её убили.

Например, Кума Саки получила свою малую награду когда, увидев первые следы заражения на Джонатане Крузе, она решила самостоятельно оказать ему помощь и без перчаток обработала его кожу медицинским раствором. В последующем, она уже заражённая, но ещё не одержимая в ужасе вопила при виде того, как Джонатан вырывает сердце из груди навигатора, и получила за это свою награду.

Королева Крика обязана иметь **IQ** не выше 2, а также распределяет следующие значение: 1, 2, 2, 2 и 1d3+2.

Герой действия. Не просто крутой парень или девица, которые смогли в нужный момент выработать тактику борьбы со злодеем, а именно герой действия. Всегда готовый сражаться и не боящийся монстров. Это типичное для боевиков клише тем не менее часто использовалось в космических ужасах. В «Кровавой Звезде» *герой действия* получает свою награду, если находит способ сразиться с антагонистом на равным, а также малую награду всякий раз, когда действует с позиции силы и агрессии.

Например, капитан Сволоу получил свою награду тогда, когда свёл противостояние с одним из одержимых в дуэль на равных условиях. Или капитан успевает схватить пистолет и выстрелить, или нет. Капитан провалил бросок и бывший радист одним мощным ударом отбросил его к стене. К счастью, одержимый не стал добивать Сволоу и тот лишь потерял сознание. Это и была его награда.

Герой действия имеет 1d3+3, которое он может распределить между **Melee** и **Range**, а также 1d3, 2 и 2, для других характеристик. Он также может перебросить один кубик при генерации, если его не устроит результат.

Имеющий ответы. Такие персонажи практически всегда появляются в фильмах ужасов, чтобы объяснить зрителю мотивы злодея или просто суть происходящего. Это клише настолько распространено, что вы сразу вспомните парочку медиумов, местных жителей или полицейских, выполнявших эти функции. В «Кровавой Звезде» *имеющий ответы* получает свою награду, если догадаётся о том, что

происходит, и расскажет об этом команде. Он также получает малые награды всякий раз, когда узнаёт что-то новое в рамках истории.

Например, когда рядовой Крашек наконец-то выбрался из карцера и увидел десятки трупов, разбросанных на нижней палубе, он почти сразу же понял что рассказы о колонии 19 были правдой. Там и впрямь побывал сам Дьявол. Рядовой получил свою награду тогда, когда впервые пересёкся с группой выживших, во главе с капитаном Своллоу и Ланой Чен, и рассказал им что таинственная болезнь команды на самом деле имеет религиозное объяснение.

Имеющий ответы имеет **IQ** равное 4, а также распределяет следующие значения 1, 2, 2 и 4.

Связанный. Также распространённый в фильмах ужасов образ человека, действующего по крайне важным для него инструкциям, и способного ради них на любые жертвы. *Связанные* — это офицеры, которые ради соблюдения техники безопасности закрывают ворота станции перед носом у группы выживших из-за вероятности заражения. Это наёмники, которые убивают ценных членов группы из-за приказа не оставлять свидетелей. Игроки, выбравшие это клише, должны до начала игры рассказать Режиссёру, чем именно связан их персонаж. В «Кровавой Звезде» такие герои получает свою награду тогда, когда подчиняются инструкциям, вопреки интересам других персонажей. Они также получают малую награду, когда выполнение инструкций каким-то образом помогают другим персонажам-людям (как персонажам игроков, так и Режиссёра).

Например, когда капрал Сергеев оглушил рядового Круза, первым его желанием было просто добить обезумевшего молодого человека. После того, что последний сделал с навигатором, это было бы понятным решением. Тем не менее, капрал заковал убийцу в наручники и направил его в лазарет, для психиатрического обследования и последующего заключения. За это он и получил свою награду, поставив устав выше интересов группы.

Связанный может свободно распределить по характеристикам значения 2, 2, 1d3, 1d3–1 (с минимальным значением 1) и 1d3+1.

Бета. Образ не слишком распространённый в фильмах ужасов, а если точнее, не слишком раскрытый. *Бета* — это человек, лояльный к лидеру и готовый следовать за ним, понимая что в критической ситуации одна голова в большинстве случаев лучше, чем две. Он может быть несогласен с действиями команды, но сознательно смягчает любые конфликты, чтобы группа не распалась. *Бета* может казаться слабым, возможно трусоватым или даже жалким,

но он никогда не подведёт других персонажей и с большей готовностью пожертвует собой, чтобы защитить товарищей. Персонаж, выбравший это клише, не получает большой награды, он отдаёт её любому персонажу человеку из своей группы, если жертвует собой во благо других. Также *Бета* получает малые награды всякий раз, когда своими действиями помогает группе избежать конфликтов.

Например, когда Джонатан Круз пришёл в себя после страшного убийства навигатора, он почувствовал, что дьявольская сила на время оставила его тело. Воспользовавшись минутами свободы, он активировал робота-хирурга, находящегося в лазарете, и изменил его программу операции. Благодаря тому, что одержимый разум Джонатана зафиксировал древние сдерживающие руны, рядовой смог с помощью хирургического лазера робота выжечь их на собственном теле. Несмотря на то, что сам рядовой Круз не пережил этой операции, он дал команде бесценные сведения по борьбе с одержимыми.

Бета может свободно распределить между своими характеристиками следующие значения: 3, 3, 3, 2 и 2.

Специализации

Моё имя Лана Чен, я последняя выжившая на борту корабля «Галактика». Если кто-то решит посетить это судно, если его когда-нибудь найдут, ни в коем случае не открывайте двери морозильной камеры. Мы заперли там настолько могущественное зло, что не должно быть ни единой возможности ему выбраться на свободу. Многие мои друзья отдали свои жизни за это, и я заклинаю вас, кто-бы вы ни были — не приближайтесь к морозильной камере...

Если у вашего героя есть специализация в конкретной области, он получает от этого сразу два важных преимущества. Во-первых, все броски в рамках этой специализации проходят с дополнительным бонусом +/– 1. То есть, вы можете по своему желанию, добавить или отнять от результата броска один или два. Во-вторых, в этих же рамках для игрока невозможно выбросить *самонадеянность*, то есть получить критический провал при выпадении на кубиках слишком высокого результата. Подробнее об этом в главе, посвящённой механике.

Некоторые специализации, тем не менее, являются исключением из общего ряда. Вместо бонусов внутри этих самых специализаций, герои получают дополнительные способности.

Важно: любой герой может совершать любые действия в рамках своей роли. Специализация лишь чуть повысит его шансы на успех. То есть он может пытаться взломать компьютер даже не будучи техником или зашить себе раны не будучи солдатом. Другое дело — специализации, позволяющие что-то экстраординарное, вроде *телекинеза*.

Специализации IQ

Доступны только в качестве наград или в обмен на одну любую специализацию от профессии, если Режиссёр считает это уместным в своей игре.

Отличная память. Герой отличается прекрасной памятью, он может держать в своей голове названия множества организаций и сотни номеров телефонов. Область этой специализации — попытки вспомнить любую игровую или доигровую информацию.

Высокая скорость реакции. Герой чертовски хорошо соображает Более того, он быстро соображает, а это качество может не раз спасти жизнь. Область этой специализации — это броски реакции и инициативы.

Нечувствительность к боли. Герой в состоянии шока просто перестаёт чувствовать боль. В большинстве случаев — это недостаток, однако в космическом хороре лучше стоять на ногах с тремя шпалами в спине, чем упасть без сознания от боли. У этой специализации нет рамок, она лишь даёт вашему герою ещё одно **повреждение**.

Багаж знаний. Герой теоретически подкован во многих областях, при желании он может вспомнить то, что учил пять или десять лет назад. У этой специализации нет рамок, она лишь даёт вашему герою возможность добавить 1/2 **IQ** к броску **Skills**.

Телекинез. Герой имеет экстрасенсорные способности. Возможно, они открылись в экстремальной ситуации, возможно, он всегда знал о них. Ничего запредельного, впрочем. У этой специализации нет рамок, она лишь позволяет вашему герою передвигать предметы силой мысли, причём за каждые 10 метров и/или 20 килограмм начисляется штраф –2. Таким образом, если герой хочет бросить тостером в стоящего рядом монстра, он не имеет штрафа. Тостером в монстра в пятнадцати метрах от себя? Штраф –2. Тяжёлым сейфом в столь же далёкого врага? Штраф –4. И так далее.

Специализации Melee

Подручные предметы. Ваш герой прекрасно обращается со стульями, бутылками и светильниками. Каждый раз когда он пытается уда-

рить кого-то не предназначенным для этого предметом, он действует в рамках этой специализации.

Задержание. Ваш герой умеет сворачивать руки, придавливать к полу собственной массой, а также всяческими способами обездвиживать врага, не нанося ему при это вреда. Каждый раз когда он делает это, он действует в рамках специализации.

Единоборства. Ваш герой владеет собственным телом, он может мощным хуком свернуть челюсть или провести серию ударов ногой в голову оппоненту. Каждый раз, когда герой бьёт кого-то кулаками, ногами или головой, он действует в рамках этой специализации.

Нож. Ваш герой преуспел в навыках обращения с холодным оружием — будь то армейский нож, офицерский кортик или даже палаш Дома Арбау. Каждый раз, когда герой пытается проткнуть, разрубить или порезать кого-то предназначенным для этого оружием, он действует в рамках этой специализации.

Промышленные штуки. Ваш герой умеет использовать в качестве оружия разного рода предметы и механизмы, более сложные чем просто ножка от стула. Когда он давит кого-то гидравлическим прессом, сжигает из бурильного лазера (когда это не **Range**, то есть сжигает в упор), сражается с монстром сидя в роботе-погрузчике, он действует в рамках этой специализации.

Защита от когтей. Ваш герой неплохо защищается от атак чудовищ, он грамотно подставляет находящиеся рядом предметы или просто умеет вовремя отпихнуть тварь ногой. Эта специализация не имеет рамок, она лишь накладывает на монстра (или другого противника) штраф –4, когда тот пытается нанести вам вред в ближнем бою.

Здоровяк. Ваш герой просто выносливее и крепче других людей, и этим всё сказано. Он может подняться на ноги после того как ему сломают рёбра или даже после выстрела из пистолета. Впрочем, ничего сверхъестественного. Эта специализация не имеет рамок, она лишь даёт вашему герою ещё одно **повреждение**.

Специализации Range

Бортовые орудия. Ваш герой отлично управляется со стационарным вооружением, будь то лазерные пушки космического корабля или ракетная турель оборонительной станции. Всякий раз, когда герой стреляет из стационарных орудий, он действует в рамках этой специализации.

Один меткий выстрел. Ваш герой умеет концентрироваться и прекрасно целится: хоть сидя в засаде со снайперской винтовкой, хоть уча-

ствуя в классической ковбойской дуэли. Всякий раз, когда герой делает лишь один выстрел в цель, он действует в рамках этой специализации.

Против толпы. Ваш герой достаточно хорошо натренирован в обращении с огнестрельным оружием, чтобы сдерживать толпы врагов огнём на подавление. Будь то орды зомби или космические жуки, всякий раз когда герой стреляет по большому скоплению врагов, он действует в рамках этой специализации.

Короткая дистанция. Ваш герой неплохо выучился стрелять из дробовика или приставлять пистолет к подбородку противника, прежде чем пустить в него пулю. Всякий раз, когда герой использует дальнобойное оружие на коротких (до 5 метров) дистанциях, он действует в рамках этой специализации. Более того, если он стреляет в упор, он может по своему желанию совершать проверку **Range** вместо **Melee**.

Бомбардировка. Ваш герой отлично разбирается в таких тонкостях бомбометания как необходимая высота и угол падения. Другими словами, он мастерски метает торпеды или бомбы. Он может разнести храм космических богов или даже небольшой астероид, если это позволит вооружение. Всякий раз, когда герой бомбардирует что-то с корабля, он действует в рамках этой специализации.

Корабль как оружие. Ваш герой отлично умеют использовать своё судно не совсем по назначению. Он мастер таранов, разрезания лопастями, сжигания двигателями и других шалостей. Всякий раз, когда герой приземляется на противника, с целью его раздавить, или делает что-то похожее, он действует в рамках этой специализации.

Перестрелка. Ваш герой неплохо подготовлен к сражению с равным противником, а не только жукоглазыми и щупальцеротыми. Он прекрасно действует, находясь под вражеским огнём и умеет стрелять из укрытия точно в цель. Всякий раз, когда герой ведёт перестрелку с одним или несколькими противниками, он действует в рамках этой специализации.

Специализации Skills

Терапия. Ваш герой специалист общего профиля, когда дело касается медицины — он отличный терапевт, который может диагностировать различные заболевания, назначать лечение и даже самостоятельно ставить уколы. Всякий раз, когда герой пытается разобраться неким известным медицине заболеванием, он действует в рамках этой специализации.

Первая помощь. Ваш герой скорее полевой военный медик, чем врач, принимающий у себя в кабинете с 9:00 до 16:00. Он умеет вынимать пули, зашивать дыры и вставлять на место переломанные

кости. Всякий раз, когда он работает непосредственно с ранениями и пытается сделать так, чтобы человек не умер, он действует в рамках этой специализации.

Биохимия. Ваш герой квалифицированный учёный, который хорошо знает о том, какие химические процессы проходят в живых клетках, как их определить и что с этим делать дальше. Всякий раз, когда ваш герой пытается анализировать любые ткани или жидкости живого существа, он действует в рамках этой специализации.

Коммуникации. Ваш герой умеет обращаться с различными средствами связи, владеет азбукой Морзе и искусством радиоперехвата. Всякий раз, когда он совершает какие-либо манипуляции со средствами связи, он действует в рамках этой специализации.

Практическая химия. Ваш герой не плохо разбирается практически во всех видах смесей — от взрывчатых до наркотических или лечебных. Всякий раз, когда он пытается что-то сварить или перегнать, он действует в рамках этой специализации.

Ремонт и демонтаж. Ваш герой весьма хорош в том, чтобы ломать или строить что-либо. Двери, оружие, компьютеры, роботы — все они находятся в его руках. Всякий раз, когда герой ломает или чинит любую технику, он действует в рамках этой специализации.

Оружие на коленке. Ваш герой имеет некий опыт в собирании оружия из всего что попадётся под руку, а также в его модификации. Всякий раз, когда он отпиливает ствол у ружья чтобы сделать обрез или собирает гранаты из гвоздей, болтов и стирального порошка, он действует в рамках этой специализации.

Аккуратность. Ваш герой достаточно сноровист, чтобы поддерживать жизнь в любых, даже самых старых устройствах. Он хорошо ухаживает за оружием, отлично разбирается в антивирусных программах и смазывает двери. Это специализация не имеет рамок, она лишь позволяет персонажу игнорировать результат «самонадеянность» дважды за игру, засчитывая вместо него обычный успех.

Специализации Psycho

Психотерапия. Ваш герой умеет оказывать помощь людям, страдающим теми или иными психическими расстройствами. Он определяет степень помешательства, может назвать диагноз или просто успокоить человека, который потерял над собой контроль. Всякий раз, когда ваш герой пытается привести в чувство человека, провалившего бросок **Psycho**, он действует в рамках этой специализации.

Паника. Ваш герой в достаточной степени владеет собой, чтобы не поддаться общей панике, в момент массового бегства или к примеру при нападении чудовища на группу. Всякий раз, когда груп-

па совершает проверку **Psycho**, герой не получают штрафов за уже проваливших эту проверку персонажей. Он также получает стандартный бонус от специализации в этот момент.

Голоса. Ваш герой достаточно спокоен и уверен в происходящем, чтобы сопротивляться вторжениям в свой разум. Он не отвечает голосам в своей голове, призраку матери в зеркале или раненой девочке по ту сторону иллюминатора. Всякий раз, когда герой пытается защититься от видений и прочего, он действует в рамках этой специализации.

Фобии. Ваш герой может противостоять своим собственным страхам, а также помогать другим взглянуть ужасу в лицо. Он может знать какие-то психологические методики, или же просто способен взять себя в руки. Всякий раз, когда Режиссёр задействует *фобию* и герой пытается оставаться в себе, он действует в рамках этой специализации.

Вид крови. Ваш герой привычен к виду крови и смерти. Он может осматривать мёртвые тела или зашивать чудовищные открытые раны. Всякий раз, когда герой должен делать проверку **Psycho** связанную с жестокостью сцены, кровью и прочим, он действует в рамках этой специализации.

Космос. Все боятся космоса, и ваш герой не исключение. Тем не менее, он достаточно часто работал с ним, чтобы уметь держать себя в руках во время продува шлюзов или выхода на обшивку корабля. Всякий раз, когда Режиссёр задействует особую фобию *космоса*, и герой пытается оставаться в себе, он не получает стандартных штрафов. Тем не менее, даже эта специализация не даст ему бонуса в такой ситуации.

Дисциплина. Ваш герой либо хорошо организован от природы, или проходил ту или иную военную службу. Так или иначе, но он достаточно дисциплинирован для того, чтобы держать в ежовых рукавицах десятки человек. Всякий раз, когда герой отдаёт приказы или любым другим образом взаимодействует с группами людей, он действует в рамках этой специализации.

Фобии

Все герои на старте получаю особую фобию — *космос*. Этого нельзя избежать, так как любой человек в той или иной степени испытывает трепет перед этим величием и безграничностью. Космос считается особой фобией потому, что при связанных с ней проверках **Psycho** герои несут штрафы. Эти штрафы разнятся от –2 (космос не представляет непосредственной опасности ни герою, ни членам его группы), до –6 (космос определённо опасен и может убить героя).

Вы не можете выкупить или любым другим образом избавить своего героя от этой фобии.

Однако существуют и другие. Каждый герой может выбрать до 2 фобий из следующего ниже списка. За это он получит одну или две дополнительные специализации из тех, что доступны его профессии.

Помимо этого, за отыгрыш фобии Режиссёр может выдать герою малую награду. Однако критериев оценки нет, кроме субъективного мнения самого Режиссёра, так что не рассчитывайте сильно на это. Дополнительная специализация достаточный стимул.

В списке ниже перечислены, разумеется, не все существующие фобии, это было бы попросту невозможно. Мы осветим лишь те фобии, что на наш взгляд уместны в жанре космического ужаса.

Все фобии работают также, как и боязнь космоса. Штрафы от -2 (когда предмет фобии не представляет непосредственной опасности, находится под стеклом и пр.) до –6 (когда полевой хирург говорит вам, что рука заражена и пора её отрезать, прямо сейчас).

Доступные фобии

- Аграфобия — боязнь сексуальных домогательств и изнасилования.
- Арахнофобия— ну вы же и сами знаете?
- Акротомофобия — боязнь ампутации.
- Верминофобия— боязнь микробов, болезней, страх заразиться.
- Гидрофобия— боязнь воды, сырости, жидкостей.
- Никтофобия— боязнь темноты.
- Номофобия— боязнь остаться без средств связи.
- Педиофобия— боязнь предметов, имитирующих человека (кукол, фигур, андроидов).
- Спектрофобия— боязнь отражений в зеркале.

Финальные штрихи

После того как вы распределили значения характеристик, выбрали профессию, клише, специализации и, возможно, фобии, осталось лишь описать как выглядит ваш герой и записать его «повреждения». Внешность персонажа не имеет никакого значения для механики «Кровавой Звезды» — в этой игре вообще не регламентированы социальные взаимодействия кроме специализации «Дисциплина». Вы вполне можете играть андроидом, если это позволяет ваш игровой мир, различий с точки зрения механики не будет. Режиссёр даже может разрешить вам брать фобии.

«Повреждение» у героя обычно всего одно, но это число можно овысить некоторыми специализациями. Каждый раз, когда чудовище или кто-то ещё успешно атакует героя, он теряет «повреждение». В случае, когда таковых не останется он считается выведенным из строя или, возможно, мертвым, зависит исключительно от логики повествования.

В большинстве случаев герой, потерявший все повреждения, умирает и выходит из игры. Однако в редких случаях — благодаря наградам или умелым действиям других персонажей — он может быть лишь выведен из строя до начала следующей сюжетной ступени.

Записав имя, звание и рассказав Режиссёру короткую предысторию своего персонажа, вы можете окунуться в атмосферу космического ужаса.

ГЛАВА 2
ТЁМНАЯ ПОРОДА
DARK BREED, 1996

Охотник охотится, жертвой жертвуют. Приносят в жертву. Семантика приоритетна. Охотник охотится, еда съедаётся. Охотник охотится на еду. Добывает пищу охотой. Добытчик.

Добытчик добывает. Выслеживающий выслеживает, убийца убивает, голодный утоляет голод. Выслеживающий, убийца, голодный, охотник и добытчик.

Выслеживающий, убийца, голодный, охотник и добытчик насытятся пищей и станут сытыми.

Выслеживающий, убийца, голодный, охотник, добытчик и сытый расплодятся и станут плодами? Голодный и сытый останутся вместе в выслеживающем, убийце, охотнике и добытчике?

Вопрощающий вопрошает. Молодой моложает?

Выслеживающий, убийца, охотник, добытчик, один из двоих: сытый или голодный, а также вопрошающий и молодой взрослеют, крепнут. Станут взрослыми и крепкими.

Убийце следует убивать, голодному утолять голод.

Как мы уже говорили, одной из отличительных черт «Кровавой Звезды» является также и возможность игры за чудовище. Стоит сказать сразу, мы не планировали (и не советуем вам) даже пытаться балансировать силу монстра. Это существо по умолчанию намного более могущественнее чем обычный человек. Сверхъестественная сила, видение в темноте, возможность поджигать взглядом (или кровью) — твари в космосе могут подкидывать сюрпризы.

Всё это многообразие реализуется весьма простым способом. В запасе чудовища, помимо обычных характеристик, также присутствуют сюжетные повороты и секреты. Первые позволяют ему влиять на сюжет игры а вторые — приобретать особые чудовищные способности.

Да, тогда когда никто этого не ожидаёт.

Вы вполне можете отказаться от использования и того и другого. Не всем нравится раздача нарративных прав (тем более настолько неравномерная), и некоторые хотят играть по вселенным с уже давно известными и прописанными монстрами. Это ваша игра и ваш выбор.

Мы расскажем и о том и о другом. Но, кинув затравочку, начнём всё-таки с начала.

Характеристики чудовища

Если у тебя нет сердца, то что тогда бьётся в моих руках? Если ты считал себя монстром, почему ты рыдал мгновение назад? Сейчас, когда твоя душа поглощена мною, смертный, твоё тело станет моей марионеткой. Иди вперёд, капитан, и твори своё зло. Я останусь наблюдать.

В отличие от простых смертных, монстрам не нужно бросать кубики для того чтобы определить свои характеристики. Да и сами параметры у них несколько отличаются. У всех космических тварей в запасе есть 9 очков, которые можно свободно распределить. Поднять характеристику на 1 стоит 1 очко, на 3 соответственно 3, никаких прогрессий. **Охота, бойня** и **преследование**, вот и все доступные чудовищу характеристики. Вы можете оставить сколько угодно очков не потраченными — они могут пригодится вам позже.

Стартовое значение всех характеристик чудовища — 2.

Охота — параметр, отвечающий за действия, основанные на навыках, интеллекте или смекалке. Умение бесшумно передвигаться, взаимодействовать с человеческой техникой, различать жертв по внешнему виду или звуку голоса и всё остальное. **Охота** — это ключевая характеристика монстров, желающих играть со своими жертвами, а не просто раздирать их на части.

Чем она выше — тем хитрее, незаметнее, изобретательней ваше чудовище.

Бойня — параметр отвечающий за все, абсолютно все боевые действия. Стрельба из инопланетного бластера, раздирание человечишек когтями, утаскивание жертвы в тёмный угол с целью полакомиться её плотью, все эти проверки используют характеристику **бойня**. Это ключевая характеристика монстров, желающих устраивать кровавую резню и изничтожать ничтожных людишек десятками, а то и сотнями.

Чем она выше — тем опаснее, смертоноснее, обученнее и опытнее ваше чудовище в бою.

Преследование — параметр отвечающий за преодоление какого-либо расстояния. В жанре космического ужаса, это казалось бы второстепенная характеристика выходит на первый план. Сможет ли тварь проскользнуть за героями в узкий вентиляционный ход, или, отстав за поворотом, вновь появится прямо перед носом у убегающих? **Преследование** — ключевая характеристика тех монстров, что не желают терять своих жертв.

Чем она выше — тем меньше чудовище сковано расстоянием и ландшафтом. Гибкие, способные передвигаться по стенам твари, имеют высокие показатели **преследования**. Джейсон Икс нет.

Важный момент: чудовище не может провалить бросок из-за «самонадеянности», о которой рассказано в следующей главе. Все значение выше 21 всё равно считаются успехами. Исключением бывают случаи, когда чудовище относится к объекту броска с пренебрежением, то есть между ними сложился 2-й тип взаимодействия «незначительность».

*Когда жестокий Охотник, мутировавший преступник, преследует своих жертв, когда он подкрадывается к ним из темноты или загоняет в тупик, в безумных тоннелях технического этажа, он совершает бросок **преследования**. У Охотника это довольно высокий показатель. Когда же Кукольник, злейший враг Охотника, пришедший прямо из Ада, заманивает свои жертвы в медицинский отсек странными символами и чужими голосами, он совершает бросок **охоты.** Если точнее, он совершает бросок, чтобы игроки не заметили ничего странного в этих знаках и голосах.*

Секреты

Женщины похожи на чудовищ, а зачатую и являются ими. И первые и последние имеют тайны и чем больше этих тайн, тем прекраснее (смертоноснее) женщина. Или чудовище. В «Кровавой Звезде» женщины могут голосовать, а чудовища могут подкидывать сюрпризы.

Секретами мы называем все способности и особенности монстров, такие как ядовитая слюна, лазерное зрение, умение становится невидимым или дробовик. В начале игры у чудовища есть всего один обычный секрет. На сэкономленные очки вы можете приобрести ещё секретов — малый стоит 1 очко, обычный 2, а большой целых 3. Также чудовище может взять себе *последователей* — зомби, перепрограммированных служебных ведроидов, рабочих особей своего вида. О них расскажем ниже. Вы также можете увеличить начальный

секрет, за 1 потраченное очко он станет большим. Разделение это проходит следующим образом.

Малые секреты — это все секреты которые свойственны только этому существу, а не всему виду, также к малым секретам относятся предметы и случайные мутации. Спрятанные за спиной малыша из «Пандорума» нож, неуязвимость Джейсона (ведь он единственный зомби-маньяк в мире произведения) или сообразительность Шрамированного в «Чужих против Хищника» Пола Андерсона — всё это малые секреты.

Во второй части «Хищника», есть сцена в которой группа правительственных агентов пытается поймать инопланетного охотника. Они надевают специальные костюмы, зная что Хищник видит в инфракрасном спектре. Но монстр просто переключает визор в другой режим — это и был малый секрет.

Обычные секреты — это все секреты относящиеся к виду или касте (профессии) чудовища, его расовые возможности. Псионический дар протоссов и эльдар, регенерация троллей (хорошо, космических троллей), навыки по выведению из строя систем корабля андроидом-диверсантом, хитиновый панцирь жуков из «Звёздного Десанта» — всё это обычные секреты.

В «Звёздном Десанте» есть сцена в которой пленных морпехов жуки отправляют к своему лидеру — огромной похожей на личинку твари. Хотя никто и не ожидал, что арахниды окажутся обычными монстрами, мозговой жук неприятно удивил землян. Он проник в разум пленного и, высосав его мозг, считал с него всю информацию, после чего передал разведданные остальным арахнидам — умение вытворять такие штуки на уровне вида и есть обычный секрет.

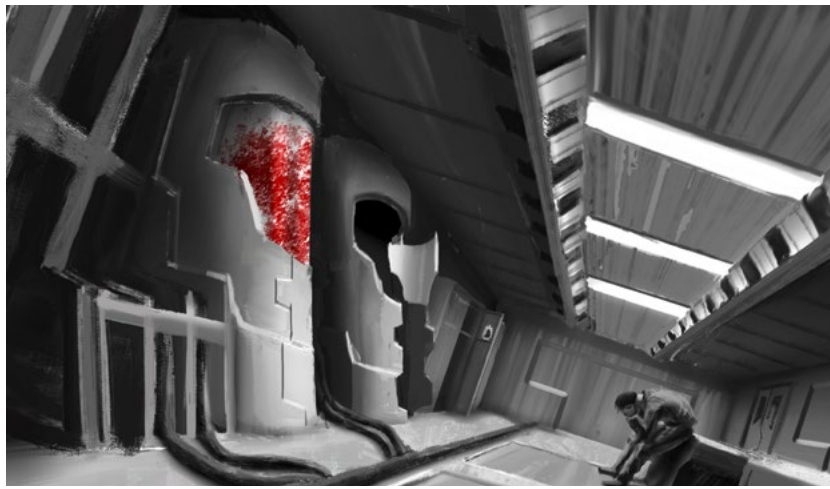
Большие секреты — это все секреты, которые подразумевают под собой обман игроков. Не тайну, а преднамеренный обман. Когда в «Крикунах» появляется тип 2 и выясняется, что таковым является Беккер (а следом и Дженнифер), или когда в «Пандоруме» главный злодей оказывается второй личностью лейтенанта Пейтона — это называется большим секретом.

Когда ваше чудовище способно менять облик, и выдаёт себя за члена команды, или когда оно не является на самом деле чудовищем, или когда оно имеет способности, которые в мире произведения считаются невозможным, и игроки знают об этом — вот что такое большой секрет.

Когда Охотник наконец-то сталкивается с Кукловодом лицом к лицу, последний пытается подчинить его разум своей злой воле. Но Охотник сохранил малый секрет, свойственный только ему: он неподвластен никакому психическому воздействую. А в равной битве один на один у Кукловода мало шансов.

Придумывая секрет обязательно проконсультируйтесь с вашим Режиссёром. Возможно то, чем вы захотели удивить других игроков не вписывается в мир, который хочет показать Режиссёр, или же выбранные вами способности чересчур мощные. Последнее, впрочем, маловероятно — в жанре космического ужаса вы можете быть хоть пожирателем планет, а уж сценаристы найдут вашу Ахиллесову пяту.

Помните что на каждое действие должно иметься противодействие. В случае с секретами, Режиссёр оставляет за собой право придумать вашему монстру любую слабость, связанную так или иначе с этим секретом. Таким образом, существо, взявшее три обычных секрета (*кислотная кровь, хитиновый панцирь, передвижение по стенам*), получает в нагрузку от Режиссёра необходимость развиваться ступенчато — из яйца в личинку, из личинки в куколку, а уже из куколки во взрослую особь.



Также важно знать, что секрет никак не влияет на ваши характеристики — хитиновый панцирь не повысит **бойню** твари и не даст ей больше здоровья. Вместо этого вы можете заявить, что пули просто отскакивают от вашего панциря, и нужно оружие помощнее. Или в любой ситуации, когда вы можете громко закричать: «Пошли они к чёрту со своими огнемётами, линяю через вентиляцию, которая расположена под самым потолком», вы активируете свой секрет (в описанном случае — *передвижение по стенам*) и сваливаете. Секрет перестаёт быть секретом но способность (предмет) у вашего чудовища остаётся.

Вы можете прописать и чётко обсудить секреты вашего монстра перед игрой с Режиссёром, или же, увеличив их цену вдвое (малый — 2, обычный — 4 и большой — 6 очков) просто оставить у себя в листке персонажа записи вроде «таинственный малый секрет», «таинственный большой секрет» и придумывать их (разумеется, следуя общим в этом случае правилам) уже во время игры, в самых опасных ситуациях.

Сюжетные повороты

Однако чудовище может влиять на окружающую действительность не только своими собственными действиями. По законам фильмов ужасов, не только космических, сама реальность словно подыгрывает монстру. Двери не закрываются в нужный момент, каблуки ломаются, метеоритные дожди начинаются раньше предсказанного.

В «Кровавой Звезде» это называется **сюжетным поворотом**, и такой поворот может быть как полезным чудовищу, так и наоборот, помогающим его жертвам. На этапе создания персонажей, игрок выступающий за монстра, может потратить несколько очков персонажа на определённое количество шестигранных кубиков. За одно очко можно взять два кубика.

Далее, в фазе «Развязка» чудовище может заявить сюжетный поворот и бросить столько кубиков, сколько он может себе позволить. После чего может свериться со списком ниже. Если выпавшее значение не соответствует ни одному из представленных в таблице, то сюжетный поворот считается проваленным. Это довольно жестоко, поэтому чудовище может перебросить проваленный бросок сюжетного поворота, но только проваленный и только один раз.

Чудовища никогда не исчезают насовсем. Даже если Кукловод погиб вместе с вырванным и проглоченным сердцем, даже если Охотник пропал во взрыве ядерного реактора, космос слишком страшное место.

Тем более, лейтенант, если ты слышишь мой голос, даже спустя столько лет...

- 1 — **Чёрный день.** Чудовище выбирает любого из игроков-людей. Этому персонажу должно жестоко не повезти в скором времени, как, — решает уже Режиссёр. Неудача может стоит персонажу жизни или награды.
- 4 — **Судьба.** Действия игроков каким-то образом всю игру лишь были на руку чудовищу. Режиссёр описывает это и объясняет как все ста-

рания персонажей людей усиливали монстра, после чего последний получает награду.

- **Дубль — Сообщник**. Чудовище выбирает любого из игроков-людей. Этот персонаж оказывается тайным последователем монстра, и выступает за его интересы. Режиссёр рассказывает каким образом это случилось и игрок встаёт на сторону чудовища. Это не помешает последнему откусить ему голову, если что.

Когда группа выживших наконец-то добирается до камер смертников, где обычно казнили заключённых, они обнаруживают там логово чудовищного Охотника. Прячущийся в туннелях монстр видит их, но главное, он видит среди выживших и начальника тюремного комплекса, мистера Жазе. Охотник активирует ***сюжетный поворот****. Он выходит к выжившим и на ломанном английском объясняет, что он жертва чудовищных экспериментов Жазе. Последний, поняв что его раскрыли, использует свой последний шанс и заключает контракт с инфернальным Кукловодом. Развязка близка, кто окажется сильнее, человек из которого сделали чудовище, или чудовище, которое притворялось человеком?*

- **Дубль и 1— Хранитель**. Чудовище выбирает любого из игроков-людей. Этот персонаж оказывается крайне важным для монстра, и последний сделает всё чтобы защитить его и спасти. Режиссёр сам опишет: по какой-причине для твари недопустима гибель этого персонажа.
- **Дубль и 4—Охотник**. Режиссёр вводит в повествование ещё одно чудовище, враждебное и игрокам и монстру. Это существо лучше прописать до начала игры, на всякий случай, но оно не будет обладать очками сюжетных поворотов.
- **Тройной дубль—Вызов**. Чудовище выбирает любого из игроков людей. Последний собирает мужество в кулак, и получает силы сразиться монстром на равных. В этом последнем сражении, все значения *самонадеянности* для него будут равны успехам. Если монстр

выбрал для *вызова* персонажа с клише *последняя девушка,* последняя также получает +/–2 ко всем броскам.

- **Стрит (любые 3 значения подряд) — Маска**. Чудовище выбирает любого из игроков-людей. Этот персонаж оказывается истинным злодеем, в то время как чудовище — либо жертвой обстоятельств, либо антигероем, либо остаётся чудовищем (по своему выбору). Режиссёр рассказывает, каким образом персонаж игрока стал злодеем, описывает его мотивы и цели. После чего, последний получает те же бонусы, что и *последняя девушка* из прошлой комбинации.

Кровь и смерть будут преследовать нас вечно. Мы летим среди звёзд, к месту, которое когда-то было нашим домом, но найдём там лишь поглотившее всё Солнце. Наши чёрные сердца уже пропитаны злом, и только наши голоса, лейтенант, отдающиеся эхом в этих залах, могут отогнать его. Или приманить, чтобы успокоиться навек и прекратить эту агонию...

Напоминания для монстров

Помните, что вид и характер чудовища целиком и полностью зависят от мира и от игрока, взявшего на себя роль чудовища, если таковой присутствует. Для механики нет никакой разницы как выглядит монстр, является ли он бестелесным или же вовсе представляет из себя свору мелких хищников. Все это — лишь внешняя оболочка, текстура, натянутая на жестокую и опасную натуру твари.

Если какая-то из особенностей монстра не находит своего отражения в параметрах (токсическая разумная жижа может спокойно протекать под дверью и имеет крайне высокое **преследование**), или в секретах (демон Астагор подчиняет себе любую электронику в радиусе n метров), то эта особенность остается лишь косметической деталью, не влияющей на игру.

Наконец, даже если чудовище выбрало себе в качестве секрета: «взрываю головы всем находящимся в комнате рядом со мной», каждый персонаж-человек имеет право на соответствующий бросок (в данном случае — **Psycho**), чтобы его голова осталась на месте. Если Режиссёр дал игроку награду в виде воскрешения, он лишь описывает, что все упали на землю, не уточняя специально для чудовища, что одна из его жертв просто повалилась без сознания. Более того, Режиссёр, давший награду, может даже обмануть игрока (не важно, чудовище тот отыгрывает, или человека), чтобы награда не пропала зря.

ГЛАВА 3
ЖИЗНЕННАЯ СИЛА
LIFEFORCE, 1985

Жизненная сила — это все что питает этих существ. Они могут манипулировать ею, призывать или высасывать её из нас, смертных. Чудовища, демоны, инопланетяне. Зови как хочешь, сержант. Когда мы прибыли на Элегию-2, в моём взводе было сорок человек. Какую-то часть они сожрали, какую-то превратили в своих рабов. Я даже сейчас чувствую, как медленно они тянут мои силы. Мне тридцать, сержант, а я уже не могу держать ствол, слишком трясутся руки.

Сваливайте отсюда, пока ещё можете...

Наконец, мы можем приступить к рассказу о механике игры. В основе её лежит дайспул d6, то есть набор шестигранных игральных кубиков. С их помощью проводятся как регулярные проверки навыков и способностей персонажей — вроде взлома замков или управления кораблём, так и различные боевые проверки. Стреляет ли герой по толпе инопланетных жуков или же пытается оглушить стальной трубой того, кто раньше был медбратом, он бросает несколько шестигранных дайсов.

Базовые проверки

Любая проверка заключается в броске нужной характеристики, с модификатором от специализации или без него, а также с ситуационным модификатором или, опять же, без него.

В один момент может действовать лишь один персонаж, никаких встречных бросков. Если два героя хотят одновременно схватить ключи со стола, бросок совершает лишь один из них. Кто именно — решает Режиссёр, исходя из ситуации и, что важнее, образа и характера героев. Если проходящий проверку её провалит, то ключи

автоматически схватывает его оппонент. Режиссёр должен помнить, что у персонажа игрока нет преимущества перед персонажем самого Режиссёра, однако, у *героя действия* есть преимущество перед статистом, а герой второго плана, некий офицер, имеет преимущество перед *королевой крика*.То же самое касается и порядка действий. В игре нет понятия «раунд» или «ход», и игроки могут давать заявки в любом порядке. Однако если успеть совершить действие быстрее других критически важно, игрок может пройти проверку **IQ**. Монстр также может совершить проверку нужной характеристки, но драматичнее будет позволить человеку бросить кубики.

Ещё раз, крайне важная информация, которой мы уже касались в прошлой главе: **в любой ситуации каждый персонаж человек имеет право на бросок**. В игре не должно быть ситуации, когда какой-то эффект убивает героя автоматически или лишает его возможности добиться цели.

Иногда кажется, что для броска подходят сразу две характеристики. Например, когда нужно схватить и успеть выстрелить (проверка **IQ** и **Range**), или когда нужно заставить себя вонзить нож в спину друга, превращающегося в монстра (**Psycho** и **Melee**). В этом случае, Режиссёр должен выбрать наиболее подходящую сЁточки зрения драмы и напряжения характеристику, и в описании акцентировать именно этот момент.

Не просто *«ОК, Мэри, кидай Psycho»,* а *«Твои руки дрожат, скальпель скользит в потных ладонях, но ты делаешь шаг вперёд и… бросай **Psycho**, чтобы оборвать жизнь своего старого товарища. Бог тебе судья, Мэри».*

Как и в других драматических системах, «Кровавая Звезда» возлагает на Режиссёра ответственность интерпретировать результаты бросков. В ряде случаев это просто — провал есть провал, в ряде — напротив, может потребовать от Режиссёра некоторой фантазии и сообразительности. Например, чтобы итог (и описание) *Блек Джека* или *самонадеянности* был по-настоящему запоминающимся для игроков.

Успешность любого броска определяется следующим образом, после применения всех модификаторов сравните значение со списком:

- **1–8 — Провал**. Действие не удаётся. Что бы не планировал герой, он не преуспевает. Удар оказывается слишком слабым, штурвал выскальзывает из рук, выстрел уходит в «молоко» и так далее.
- **10–18 — Успех**. Действие удаётся. Заявка исполняется, герой преуспевает. Удар тяжёлым гаечным ключом вырубает охранника, шаттл успешно совершает посадку, андроиду вышибает мозги выстрел из револьвера.

- **9 — Золотой Глаз.** Только натуральное значение на кубике. Если без применения модификаторов на костях уже выпало 9, значит действие удаётся, вне зависимости от сложности и других факторов. Успех.
- **19–20 — Противостояние.** Тип успеха, который необходим, если заявка направлена напрямую против чудовища. Даже монстр, сражающийся с монстром, вынужден будет выбрасывать значения больше 15, чтобы как-то повредить своему сопернику. Разумеется, такой успех против среды или против персонажей-людей (не важно, игроков или Режиссёра) также остаётся успехом.
- **21 — Блэк Джек.** Критический успех. Действие удаётся самым лучшим из возможных образов. Удар немного оглушает охранника, но что важнее, приводит его в себя, избавляя от демонического влияния. Шаттл приземляется на затерянное плато таким образом, что никто с планеты этого не замечает. Пуля вырубает андроида так, что не повреждаёт ни один из его информационных носителей. Бомба, которая должна была задержать чудовище, убивает его. Может не навсегда, но убивает. В бою Блек Джек означает, что вы наносите два повреждения вместо одного.
- **22 и выше. Самонадеянность.** Критический провал. Действие не удаётся самым страшным, не редко приводящим к гибели персонажа образом. Гаечный ключ, казалось, оглушает охранника, но следующим действием охранник выпускает в героя всю обойму. Шаттл терпит крушение. Промахнувшись, герой попадаёт в товарища, а не в андроида. В случае, если персонаж со специализацией проваливает бросок в этой области, самонадеянность не считается критическим провалом. Она котируется как обычный провал, то есть значение от 1 до 8.

Помните, у чудовища не может быть *самонадеянности*, вместо этого, любое значение больше 21 считается успехом. Исключением бывают случаи, когда чудовище относится к объекту броска с пренебрежением, то есть между ними сложился второй тип взаимодействия *незначительность*.

Зоны

Во время боевых столкновений могут возникнуть занудные вопросы, вроде «как далеко я нахожусь от врага?» или «могу ли я добежать до него и выстрелить в упор, а потом отбежать?». Это дико вымораживает, но для кого-то, возможно, важно. То есть, мы в Red Hedgehog любим тактическую сетку и долгие сражения, но они несколько лишние в игре жанра космического ужаса.

Итак, BloodStar не использует в своей механике фунты, футы, клетки, ярды и прочее. У персонажей нет скорости в шагах за раунд, вместо этого пространство во время боевых столкновений условно делится на зоны

Зона — это сюжетно или стилистически ограниченная единица пространства, такая как *каюта капитана*, *та часть бара, что до стойки*, и *та часть бара, что за стойкой*, *ангар до перевёрнутого катера* или *часть коридора без мусора*.

Если ситуация настолько критическая, что необходимо чётко знать сколько успеет сделать персонаж до того, как случится какое-то событие (монстр съест его товарища, кислота проплавит обшивку и так далее), следуйте советам ниже. Помните, — это лишь советы, не позволяйте правилам перемещения становиться выше драмы или ужаса.

Любой персонаж человек может переместиться из одной зоны в другую, а затем что-то сделать. Атаковать, запросить помощи по комлинку, спеть куплет песни. Персонаж человек может переместиться через зону, то есть преодолеть одну, и остаться в следующей, если он не собирается ничего делать кроме этого.

Точно так же, персонаж игрока может совершить два действия, вместо того чтобы покинуть зону. Делая и обрабатывая заявки помните, что правила даны вам в помощь, а не в наказание. Нет необходимости в чётком и слепом следовании им, нет нужды искать лазейки. Режиссёр скорее всего разрешит вам бросить связку гранат, и не заставит обрабатывать это как мультиатаку с предшествующим действием подготовки. Драматизм и уместность намного важнее, чем баланс, помните об этом.

У чудовищ немного иная механика. Например, существуют твари которые целиком занимают всю зону. Вы вполне можете поместить на вашу заброшенную космическую станцию кайдзю, которая сможет ударом ноги сломать небольшой офис. Мы рекомендуем вам оцифровать размер этих существ как секрет (который сразу же раскроется), позволяющим им атаковать всех существ в каждой зоне, в которую тварь перемещается.

Также, как уже говорилось в описании чудовищ, монстры могут оказываться в самых неожиданных местах, проходя проверку **преследования**. Обычно это работает во время сцен погонь, а не открытого сражения. Однако в бою монстр может запросить такую проверку, чтобы переместиться в любую зону. Помните, что Режиссёр всегда может сказать игроку «нет, это слишком даже для Криптозавра».

Рад что вы нашли их гнездо, сержант, но вряд ли это поможет. Это моя, кажется, последняя трансляция, вы отдаляетесь от зоны покрытия радиосигнала. То что вам удалось привести в чувство кого-то из одержимых, больше удача, чем успех, но я всё равно поздравляю вас. Храни вас Господь в этом проклятом месте. Заберите с собой как можно больше этих чудовищ.

Командная механика

Возникают случаи, когда бросок совершает не один персонаж, а целая группа. Чаще всего это относится к группам персонажей Режиссёра, но бывает и несколько персонажей игроков совершают какое-то действие сообща.

Командная механика — это когда больше, чем три персонажа делают одно и то же, и желают добиться одного и того же результата. Сравнительно. Плюс минус звездолёт.

В таком случае бросок совершает только один из персонажей, объявленный лидером в этом действии. Группе игроков придётся самим выяснять отношения, а Режиссёр прекрасно разберётся в иерархии своих персонажей. Лидер совершает бросок по обычным правилам, однако получает бонусы:

- если группа работает против чего-то абстрактного, заводит машину, чинит холодильник, и пр. +/–1 к результату броска;
- если группа работает против чего-то абстрактного, и у всех членов группы есть соответствующие навыки +/–3 к результату броска;
- если группа работает против врага, меньшего числом менее чем вдвое, то есть втроём против двоих, +/–1 к результату броска;
- если группа работает против врага, меньшего числом вдвое, то есть вдвоём на одного +/–2 к результату броска;
- если группа работает против врага, меньшего числом более чем в два раза, то есть втроём на одного +/–3 к результату броска.

Если в таком случае нужно ещё и нанести урон, то при обычном успехе урон наносит каждый второй член отряда, при *противостоянии* — каждый. Все эффекты оружия срабатывают, даже если их несколько.

Они близко, и вряд ли есть смысл прорываться к медицинскому блоку — я всё равно истеку кровью, даже если эти твари меня не достанут. Одержимых всё больше, а от вас нет ни слуху ни духу. Я оставлю это сообщение на цикличный повтор, чтобы вы могли услышать его, сержант, если всё-таки вернётесь. Впрочем, я не надеюсь на это. База захвачена, будьте осторожны.

Повреждения

Рано или поздно, каждый получает свою дозу свинца. Это закономерный итог, и как чудовище не застраховано от нескольких зарядов дроби в головогрудь, так и человек может внезапно обнаружить своё вырванное сердце в чьих-то заботливых руках. Разница только в том, что у человека изначально есть только одно **повреждение**, которое он может потерять, а у чудовища их два, которые оно не может потерять насовсем.

Каждый раз, когда оба **повреждения** чудовища теряются, монстр уходит до следующей ступени сюжета, то есть, умерев на *завязке*, он вернётся в игру только во время кульминации, а пока может заварить всем кофе. Или сбегать в магазин за мятными пастилками. Вернётся он, разумеется, с теми же двумя **повреждениями**. Наверное.

Любая атака, успешно прошедшая по персонажу, отнимает одно **повреждение**. Не важно, выпускают в вас очередь из автомата или роняют на вас сверху статую, вы теряете в один момент времени только одно **повреждение**. *Блэк Джэк* наносит два **повреждения,** и их можно распределять между возможными целями, даже если вы заявляли атаку только по одной.

Если атака проходит по группе, то лидер группы определяет, кто теряет **повреждение**. Это отличный повод не объединяться в группы, если вы не доверяете этому странному сержанту с усами.

Наконец, для того чтобы нанести повреждение, нужно пройти тест **Бойни, Охоты, Melee, Range** или даже **Skills**. Некоторые тестовые

чупакабры даже проходили проверки **IQ**, телекинезом сбрасывая инопланетные рыбожёлуди в чаны с кислотой. Разного рода специализации у цели (вроде *защиты от когтей*), предметы (вроде *боевого скафандра*) или секреты («сейчас самое время рассказать о моей *регенерации*, молокососы!»), накладывают на бросок определённые штрафы, или же вовсе предлагают обсчитывать результат по-другому. Точно также, если вы пользуетесь оружием, то и получаете некий модификатор от него. Если проверка успешна, то **повреждение** нанесено, уносите.

Нервные срывы

В некоторых ситуациях урон может наноситься не телу персонажа, а его разуму. В случае подобных атак герой теряет один пункт **Psycho**. В случае же, если действие не является атакой, а, например, герой видит сцену ужасающей резни, ему предстоит пройти проверку **Psycho,** чтобы не лишиться одного пункта в этой характеристике. Как уже упоминалось в первой главе, как только значение **Psycho** станет равно нулю, персонаж перейдёт под контроль Режиссёра.

Каждый раз, когда персонаж проваливает проверку **Psycho** при виде каких либо пугающих вещей, включая чудовище или объект своей фобии, он получает штраф –2 на все броски до смены сюжетной ступени, либо пропускает один раунд действий, либо теряет один пункт **Psycho**. Игрок сам решает, что именно происходит с его героем. Персонаж может получить ещё один штраф, если провалит **Psycho** в другой ситуации, но сумма всех штрафов не может превышать –6. Персонаж не обязан проходить проверку повторно в одной и той же ситуации.

Также каждый персонаж, проваливший проверку **Psycho** и не потративший пункт этой характеристики, заставляет всех персонажей-людей рядом с собой (не в одной зоне, а вообще всех, кто его видит или слышит) получить штраф –1 до конца сцены. Опять же, сумма всех штрафов не может быть выше –6. Персонажи со специализацией *Паника* игнорируют это правило.

Восстановление повреждений

Теоретически, **повреждения** и **Psycho** можно возвращать, даже если они опустились до нуля. Только Режиссёр, руководствуясь драмой и историей, может решить, когда персонаж склеил ласты, а когда ещё трепыхается, истекая кровью. Чтобы восстановить **повреждение** или **Psycho** нужно пройти тест **Skills**, возможно с соответствующей специализацией, как если бы герой противостоял чудовищу.

Восстановление занимает время до начала следующей смены сюжетной ступени, причём как у раненого, так и лечащего персонажей.

Человек может лечить чудовище, но со штрафом –6, если тот каким-то образом помогает своему спасителя, и со штрафом –12, если чудовище без сознания или не желает лечиться. Мы не знаем, по какой причине человек может восстанавливать чудовищу повреждения, но всё же.

Ты прячешься, сержант? Ты прячешься. Мы слышим тебя. Ты забился в угол, ты жрёшь крыс в наших пещерах, ты остался один, но мы найдём тебя, как нашли всех остальных. У тебя нет выхода сержант. Отзовись, ну же.

Мы слышим тебя, мы найдём тебя.

Завязка, кульминация, развязка

Любая игровая встреча в «Кровавой Звезде» в рамках сюжет делится на три ступени. Это завязка, кульминация и развязка. Это деление мы используем для того, чтобы добавить повествованию немного кинематографичности.

Разделение на этапы осуществляет Режиссёр, и он не обязан объявлять игрокам о том, что завязка сменилась кульминацией.

Проще всего отслеживать смену сюжетных ступеней интуитивно, однако, далеко не все могут так слёту сказать что «вот сейчас Дейв пристрелит капитана и начнётся развязка». Поэтому мы приготовили для вас ряд простых правил, по сюжетным ступеням.

Завязка

В рамках «Кровавой Звезды» (к слову, не стоит использовать эту книгу как шпаргалку по теории литературы) это ступень сюжета, в которой только знакомятся персонажи, выстраивается экспозиция, а Режиссёр знакомит игроков с миром своего произведения. Именно на этой ступени чудовище готовит свои ловушки, роет тоннели, выводит из строя автопилот и другими способами готовится к охоте. Завязка заканчивается, как только чудовище убивает свою первую жертву-игрока ИЛИ персонажи игроков сталкиваются с чудовищем. Монстр может спокойно убивать персонажей Режиссёра во время завязки. Также все заявки людей получают бонус +/–2 к броску. На этом этапе у героев не должно возникать мыслей о собственной уязвимости.

Если персонаж игрока погибает во время завязки, он должен бросить 1d6, когда его тело найдут, чтобы определить некоторые последствия.

- **Выпало 1, 2, 3, 4.** Он просто умирает, такое случается. Заявка убийцы принимается без всяких бросков, заметает ли он следы или вывешивает тело над входом в пиццерию. Космическую пиццерию, конечно же.
- **Выпало 5, 6.** Его труп является важной уликой, который может рассказать многое о чудовище. Успешный тест **Skills** или **IQ** может выдать один из **секретов** твари.

Кульминация

Это, собственно, сам конфликт. Он может был довольно длительным, или напротив, заключаться в одном яростном сражении. Именно на этой стадии и происходят все самые крупные столкновения, погони и убийства. Одной из важных задач для Режиссёра будет, к этой моменту достижения этой сюжетной ступени, иметь красивые и яркие декорации, в которых может пройти сражение, а то и не одно. Лучше всего, если они будут как-то влиять на игру. Металлургический комплекс внутри звёздной крепости, где падение в чан с жидким реагентом AZ-12 может убить или превратить в ещё одного монстра? Или огромный военный склад, где оружие валяется под ногами, но неосторожная пальба может заставить старые гранаты детонировать?

Кульминация всячески должна стимулировать нарастание конфликта, и все заявки игроков-людей, связанные с собственным усилением (поиск оружия, попытка включить робота-погрузчика, собирание бомбы на коленке) получают бонус +/–2.

Эта стадия завершается как только чудовище погибает. Ну или гибнут все персонажи игроков.

Также, если персонаж (человек или чудовище) погибает на стадии кульминации, он должен бросить 1d6 как только двинет кони и его повреждения опустятся до нуля.

Для человека результаты такие:

- **Выпало 1.** Человеку удаётся насолить монстру перед смертью. Каким именно образом, определяют игроки, в их же интересах описать короткое, но запоминающееся противостояние, в ходе которого чудовище вернётся к развязке или с одним **повреждением**, или со штрафом –6 ко всем броскам. Последнее выбирает персонаж-человек. Если виной гибели персонажа был не монстр, игрок сам выбирает кому насолить — виновнику или твари.

- **Выпало 2, 3, 4, 5.** Персонаж просто умирает. Ничего не происходит.
- **Выпало 6.** Человеку удаётся спастись. Каким образом — решать игрокам. Вместе с чудовищем (или убийцей) они описывают сцену противостояния, в ходе которой персонаж остаётся в живых (ранен, оглушён, выброшен в другой отсек). Он сможет вернуться к развязке, убийца не может искать его или пытаться добить до развязки.

Для чудовища же результаты броска будут следующими:

- **Выпало 1, 2**. Чудовище обретает ещё большую силу, пройдя через гибель. Упал ли монстр в чан с токсичными отходами, и просто начал играть жёстче, поняв что ему противостоять достойные противники, но к развязке тварь вернётся с бонусом +/– 2 на все броски.
- **Выпало 3, 4, 5**. Чудовище просто свалилось в пропасть. Он вернётся к развязке как обычно.
- **Выпало 6**. Чудовище получает больше, чем может перенести. Раны, нанесённые ему слишком сильны, и к развязке тварь вернётся с одним **повреждением**.

Развязка

В финале обычно темп повествования сбавляется и персонажи сталкиваются с последствиями своих действий. Задача Режиссёра — показать и рассказать как можно больше о том, к чему привели все предшествующие события, подвести некий итог. Так же, во время развязки может произойти последнее, короткое, противостояние людей и чудовища. Срабатывают неожиданные сюжетные повороты, и к этому Режиссёру тоже лучше быть готовым. Именно на этой ступени монстр чаще всего выпрыгивает из кустов в попытке забрать кого-то с собой в Ад или окончательно погибнуть.

Важный момент. Может случиться так, что тварь должна будет вернуться в игру с нулём повреждений. Это возможно. В таком случае, кто-то из героев действительно пожертвовал собой, чтобы уничтожить монстра. Ура, люди победили. Серьёзно, это нормальный и интересный итог. Во время развязки чудовище имеет +3 на все броски, но он не застрахован от самонадеянности. Поверьте, это временами это выглядит достаточно забавно.

Если персонаж погибает во время развязки, уже ничего не может его спасти. Он просто погибает. Правила по восстановлению повреждений уже не работают.

Слова заканчиваются, остаётся боль. Ты слышишь нас сержант, и не пытайся обманывать. Ты врёшь, юлишь, прячешься, но ты не скроешься, сержант. Ты ж не нас слышишь? Слышишь? Оглядись вокруг, сержант. Что ты видишь? Посмотри на свои руки, какие они? Что рядом с тобой? Ты и впрямь надеялся спрятаться в месте, подобном этому?

Награды, обычные и малые

Итак, мы добрались до одной из самых сложных, на наш авторский взгляд, механики Blood Star — поощрений за следования своим клише. Сложной мы её считаем потому, что она требует от Режиссёра некоей объективности и постоянной оценки действий игроков. Тем не менее, без этой механики игра в жанре космического хоррора будет уже не та.

Режиссёр выдаёт не какую-то конкретную награду. Он лишь определяет, заслужил ли персонаж обычную или малую, после чего ставит в уме галочку. Далее, он в любой момент времени награждает игрока, если считает ситуацию подходящей.

Малые награды

Режиссёр может раздавать в любых количествах, в соответствии с условиями, продиктованными в клише. К малым наградам относятся:

- одиночный бонус +/–3 на бросок по усмотрению Режиссёра;
- одиночный бонус +/–1 на бросок по усмотрению игрока;
- некий предмет, который может помочь персонажу. Оружие, информация, антидепрессанты. Предмет не должен быть слишком важным.
- ростая подсказка, вроде: «что-то тебе подсказывает, что ты не там ищешь» или «твои инстинкты говорят тебе, что на кухне прятаться безопасней». Разумеется, такие советы намного ценнее, если чудовище — персонаж Режиссёра.
- штраф к броску чудовища –4, но всего один раз. Обычно монстров не остановит один промах.

Как можно понять, этот список может расширяться самим Режиссёром, приведённые варианты хороши и для использования в текущем виде, и как примеры.

Обычная награда

Обычные награды намного реже встречаются, и означают что-то по настоящему выдающееся. Такую награду можно получить только один раз за игру.

- возможность остаться в живых. Повреждения опускаются до нуля, но к следующей ступени сюжета персонаж возвращается. Не работает во время развязки.
- один проваленный бросок, неважно, по *самонадеянности* или обычным способом, считается успешным. Или же бросок против монстра, не дотянувший до *противостояния*, объявляется таковым. Опять же, Режиссёру стоит решить — является ли этот бросок по-настоящему важным для персонажа.
- чудовище каким-то образом оставляет слишком много следов. Персонаж-человек находит достаточно улик чтобы сложить в своей голове паззл и лишить монстра одного из секретов
- персонаж-человек в результате неких обстоятельств (которые лучше подготовить и подать как можно правдоподобнее) получает одну специализацию **IQ**. Невелика награда, на самом деле, но кто-то будет рад обрести возможность бросаться тостерами.

Ты слышишь нас. Мы кричим в шагах медицинского андроида. Мы шепчем из обитых войлоком стен. Мы танцуем на твоих старческих, испещрённых морщинами, трясущихся руках. Мы стекаем слюной изо рта твоего соседа по палате. Ты и впрямь надеялся спрятаться от нас, бывший сержант?

Но ты всё равно нас слышишь.

Монстр и человек

«Кровавая Звезда» позволяет не только охоту чудовищ на человека или человека на чудовищ. Противостояние в космосе может обрести самые причудливые очертания, и временами простой смертный может встать вровень с существом из других миров и даже назвать его своим союзником. Насколько это будет честно и справедливо, уже другой вопрос.

Если среди игроков есть и те, кто отыгрывают персонажа человека, и те, кто выбрали роль чудовища, то существует три типа их взаимоотношений. Не то чтобы они сильно влияли на механику игры, скорее, они призваны помочь Режиссёру — как ввести собственных персонажей и определить их круг полномочий, так

и указать игрокам, какие типы взаимодействия монстров и людей, допустимы в этой истории.

Если Режиссёр считает, что дополнительные модификаторы слишком усложнят игру, он имеет полное право не использовать специальные правила взаимодействий, ограничившись лишь первым абзацем.

- **Агрессия.** Первый и самый явный тип. Чудовище напрямую желает персонажам игроков смерти, пленения или любого другого, не очень приятного для людей конца. Этот тип взаимодействия характерен для большинства монстров, которые употребляют людей в пищу или вовсе впервые сталкиваются с нашим видом. Если работает этот тип отношений, обе стороны получают +3 на все броски, направленные на уничтожение друг друга.
- **Незначительность.** Второй, менее распространённый тип. Человеческое существо для монстра, слишком мелкая и ничтожная вещь, и чудовище не собирается обращать на неё внимание до поры до времени. Монстр может попытаться убить человека, если тот будет ему досаждать, или напротив, каким-то образом помочь ему, но не более того. Сознательной охоты или дружбы с людьми у чудовища быть не может. Если работает этот тип отношений, то монстр может проваливать броски из-за *самонадеянности*, если они как-то связаны с объектом, который чудовище считает *незначительным*.
- **Снисходительность.** Самый редкий тип. Чудовище по какой-то причине готово работать вместе с людьми (или другим чудовищем). Возможно, не долго, только чтобы достичь определённой цели. Если так, чудовище обязано дать это понять персонажам игроков. Чаще всего такие монстры охотятся на других монстров, или же чудовище в прошлом было человеком и сейчас защищает бывших собратьев. Если работает этот тип отношений, то для командной механики монстр считается за трёх существ сразу, но только монстр, работающий в команде. В таком случае, два чудовища, *снисходительно* относящиеся друг к другу, считаются шестью существами.

Фокус на персонаже

Сейчас мы расскажем о самой сложной, наверное, части для Режиссёра. Помните, вам придётся равномерно распределять своё внимание не просто между членами группы, а между игроками и чудовищем. Очень внимательно отнеситесь к этому моменту — не допускайте провисания и не давайте игрокам заскучать.

Наш опыт подсказывает, что оптимальное время, которое надо дать группе игроков прежде чем переключиться на следующую — примерно три-пять минут. Ни в коем случае вы не должны задерживаться на ком-то дольше пяти. Идеальная схема, отлично зарекомендовавшая себя в тестах «Кровавая Звезда» работает таким образом: Режиссёр даёт группе А описание ситуации, по возможности отвечает на какие-то уточняющие вопросы, затем точно также описывает всё группе Б, после чего возвращается к группе А и принимает от них заявки, обдумывает их, и вновь переходит к группе Б, получая заявки уже от неё. Наконец он разрешает заявки, совершаются броски кубов если они необходимы и прочее.

Другим хорошо зарекомендовавшим себя способом, является отношение ко всем игрокам (персонажам людям и чудовищам), как к членам одной группы. Тогда каждому игроку уделяется своё время, в итоге период ожидания размазывается более или менее равномерно. Проблема в том, что от такого равноправия страдаёт чудовище, так как он сам себе целая группа. В целом, вы можете свободно комбинировать оба подхода, или разработать свой собственный.

ГЛАВА 9
СКВОЗЬ ГОРИЗОНТ
EVENT HORIZON, 1997

Пыточные камеры остаются таковыми даже в космосе. Сколько бы тысячелетий не насчитывала человеческая цивилизация, она всегда будет стремиться к боли. К насилию. К истязаниям и доминированию.

Я не верю в слабых, друг мой, я верю свободу. Свободу, данную мне свыше самим Господом. Я свободен пытать и наслаждаться твоими слезами, гримасой боли на твоем волевом, таком мужественном лице, потому что я родился свободным пытать.

Ты же был создан Господом для пыток и боли. И в этом заключается его величайшая мудрость. Но не бойся. Скоро волк возляжет с агнцем и успокоит твою боль. На какое-то время.

Окружающая среда для жанра космического ужаса настолько же важна, как и само чудовище. Чужой на улицах Токио смотрится намного хуже, чем на борту «Ностромо». В этой главе мы рассмотрим примеры окружения и ряд вещей, которые можно использовать для убийства монстров, людей и, иногда, рыб.

Декорациии

Вы заметили, что описывая доступные игроку фобии, мы «как бы» забыли о боязни замкнутых пространств? И не только потому что никто не взял бы на борт пилота, который не переносил бы длительного пребывания в цистерне, диаметром в полтора метра. Клаустрофобия — это то, чем руководствуются дизайнеры и архитекторы на космических станциях.

Коридоры, комнаты и снова коридоры. Отсеки, которые легко изолируются друг от друга да и от всей станции сразу. Тёмные, сырые лабиринты служебных помещений или вентиляции.

Что отличает жанр космического ужаса от любого другого?

Во-первых, вам некуда бежать. Нельзя спастись, просто сев на автобус и продав проклятое поместье/свалив из лагеря/вырвавшись из подвала. Пространство чётко ограничено, и вам не попасть за его пределы.

Во-вторых, вам никто не поможет. Помощи ждать неоткуда, вы посреди космоса, и никаких спасательных экспедиций не планируется. Если вы успели подать сигнал бедствия — отлично, ваши трупы будет кому сжечь.

В-третьих, и это самое ужасное, почти всегда вы сами виноваты в том, что случилось. Космический ужас не подразумевает праздношатающегося по миру зла. Большинство героев — учёные или образованные люди, которые могли бы, предотвратить несчастье. Но они этого не сделали.

Мы решили привести вам несколько примеров декораций, в которых могут происходить игры по «Кровавой Звезде». Они во многом архетипичны, и вы наверняка уже встречали их в фильмах ужасов или компьютерных играх.

Посреди космоса. Именно с этого и начался «Чужой», именно так дело обстояло и с «Космической Одиссеей». В открытом космосе, фактически в нигде, висит станция. Или летит корабль. Или любой другой объект. Суть в том, что за иллюминаторами — чёрная бескрайняя пустота. В этих декорациях фобия *космос* будет работать особенно часто. Что страшнее: монстр в сотне метров от вас или пробитая обшивка в соседнем отсеке? И как долго выдержат перегородки?

Также эти декорации подразумевают самые узкие и закрытые пространства. Развернуться на космическом корабле практически негде, и столкнувшись с монстром лицом к лицу, вы вряд ли сможете убежать от него.

Затерянная колония. Если вы помните, действие фильмов «Чужие» или даже «Призраки Марса» разворачивается уже на поверхности планеты. Степень заселённости здесь критична, — чтобы вызвать страх нужны в первую очередь покинутые и пустые помещения. Возможно даже целые зоны без спасительной атмосферы и кислорода. Главное в затерянной колонии то, что когда-то эти места были обитаемы. Когда-то люди здесь ели, пили, радовались. Сейчас тут только пустота и чудовище, скрывающееся во тьме.

Затерянная колония во многом схожа с таким типичным местом, как старый оставленный город или заброшенное здание. Эти декорации подразумевают постоянные напоминания о том, что кто-то уже жил здесь до вас. И ему не помогли крепкие стены и крыша над головой.

Из глубин. Фактически, это может быть любое место, где космос заменяется чем то иным, но с точно теми же функциями. То есть, дрейфующая в мировом океане старая, подводная станция, или эфирный корабль, потерянный в водовороте душ. Так или иначе, **из глубин** — это некие жульнические декорации, которые превращают космический ужас в подводный, подземный, находящийся внутри разума или любой другой ужас, остающийся по сути космическим.

Зачем это нужно? Потому что не все любят «Чужих», именно из-за дальнего прицела. Некоторые люди не умеют пугаться, не отождествляя персонажей напрямую с самим собой. Им нужно, чтобы герои были дальнобойщиками, продавцами и студентами, чтобы сопереживать им. Для таких игроков, вы можете просто перевести написанный в модуль в декорации *из глубин*, превратив космический корабль в супермаркет, закрытый после полуночи. Ну, или напротив, построив запертый замок с блуждающим в его подвалах монстром, для несговорчивых фанатов фентези.

И вот ты вырвался, мой ослабевший агнец. Стены тюрьмы твоей рухнули, и Господь повёл тебя в райские долины, но помни — это обман. Коварным, дьявольским обманом стало твоё предательство, и пусть плоть твоя слаба, пусть разум твой кровоточит, твоя душа все ещё взывает ко мне.

Я чувствую её запах, я иду на твой зов. Крюки скулят по тебе, цепи умоляют тебя вернуться, всё ложь, мой агнец, лишь я могу отвести тебя в рай.

Реквизит

В большинстве систем, более тяжёлых, чем «Кровавая Звезда», арсенал является такой же важной и значимой вещью, как и остальные элементы игры. От характеристик пушек и брони там зависит тактика игроков и их выживаемость. Однако в нашем случае реквизит отходит на второй план, жанровые законы преобладают над симуляционными. Гаечный ключ имеет такой же шанс убить героя, как и граната. Ну, или чуть меньший.

Тем не менее, если перед персонажем будет стол с пистолетом, бананом и ножом, выбор оружия станет очевидным. Ниже мы опишем возможные варианты стволов (и других опасных предметов), брони и космических кораблей, для того чтобы вы могли свободно их использовать. Или же, создавать на их основе свои образцы, используя описанное нами как пример.

Второй вариант, на самом деле, более предпочтительнее, если вы играете по уже известным вам вселенным. Поскольку мы не имеем права добавить списки оружия для «Космической войны: Племенное ремесло» или «Иной против Охотника», чаще всего вам придётся самим адаптировать оружие или корабли из своих любимых вселенных в «Кровавую Звезду». Наши примеры должны вам в этом помочь.

Оружие

Обычно бонусы оружия записываются как:

- +N (прибавляет N результату броска),
- – N (вычитает N из результата),
- +/–N (игрок по своему желанию может прибавить или вычесть N),
- или +N/+2N, или даже –N/–2N.

Такой странный бонус объясняется тем, что оружие может запускать сразу несколько зарядов. Таким образом, персонаж может совершить бросок с бонусом +N или +2N по своему желанию. Например +3 или +6. Выбор сколько снарядов отправляется в цель нужно сделать до броска. Тоже самое касается и броска –N и –2N.

Гаечный ключ. Необходимый большинству работников, гаечный ключ и в далёком будущем космического ужаса чертовски полезная и нужная вещь. Пусть технологический прогресс не вводит вас в заблуждение, и через сорок лет не изобретут более надёжного средства для вкручивания гаек. Ну разве что магнитный ключ, но он слишком дорог для массового использования.

Мощное и сравнительно тяжёлое оружие, гаечный ключ даёт бонус **+3 к Melee**. Также, если в сражении с человеком (или роботом) выпадает результат *противостояние,* то гаечный ключ оглушает цель до следующей смены сюжетной ступени. Чудовище не может быть ранено или остановлено гаечным ключом.

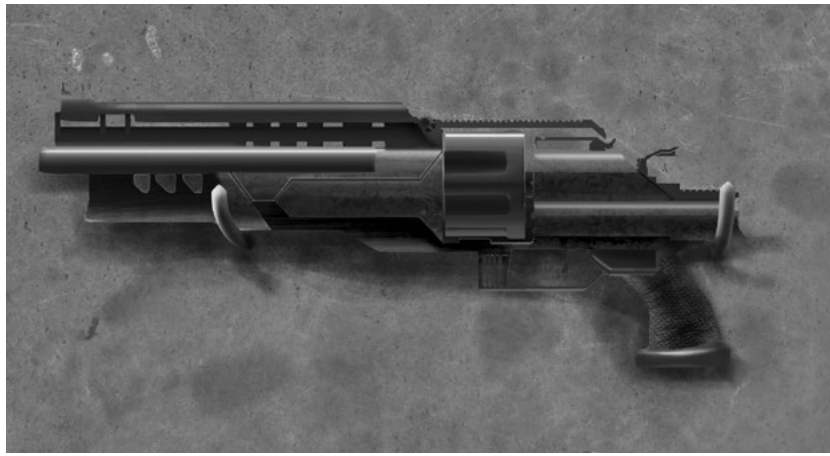
Шоковый пистолет службы безопасности. Оружие, которое уже давно и прочно ассоциируется с «парнями в белом», шоковый пистолет зарекомендовал себя как надёжное и гуманное средство для борьбы с нарушителями. Стреляющий энергетическим зарядом средней мощности, этот пистолет может надолго утихомирить смутьяна.

Шоковый пистолет удобен и компактен, он даёт бонус **+1/–1 к Range**, а также парализует человека до конца сцены. Шоковый пистолет может быть переведён в нелетальный режим, который заставляет персонажей терять пункты **Psycho**, а не получать повреждения.

Устаревший пистолет-пулемет. Давно забытое оружие, которым сейчас пользуются разве что отъявленные негодяи и бандиты.

Пистолеты-пулемёты используют патроны, которые могут быть чрезвычайно опасны. Они не только могут серьёзно ранить человека, но и пробить обшивку корабля.

Достаточно мощное, но не слишком удобное для современного человека оружие, оно даёт **–3/–6/–9 к Range**. Пистолет-пулемет игнорирует броню и повреждения, которые она добавляет. При значении Самонадеянность пули прошивают обшивку корабля, и все персонажи (включая монстров), должны будут пройти тест на **IQ** или **Преследование**, чтобы не потерять 1 **повреждение**. Даже если есть соответствующая специализация.



Тяжёлое шоковое ружьё. Мощное оружие службы безопасности, способное наносить летальный урон и предназначенное для столкновения с агрессивным и вооружённым противником. Тяжёлое шоковое ружьё стало визитной карточкой героев боевиков, а его разрушительная мощь на короткой дистанции известна каждому кадету.

Как по-настоящему тяжёлое оружие, шоковое ружьё даёт **+3 к Range**, и наносит одно повреждение в случае *противостояния*, а также парализует до следующей смены сюжетной ступени при других успехах. Однако если использовать тяжёлое шоковое ружьё в ближнем бою (**Melee +0**), оно наносит 2 **повреждения** человеку при *противостоянии*, гарантированно убивает при *Блек Джеке*, и в тех же условиях заставляет чудовище убраться подальше от стрелка, нанося обычные повреждения (1 в случае *противостояния*, 2 в случае *Блек Джека*).

Тяжёлое шоковое ружьё может быть переведено в нелетальный режим, который заставляет цель терять пункты **Psycho,** а не получать

повреждения. Правила использования ружья в ближнем бою работают только в летальном режиме.

Лазерный резак. Также используемый в строительных и ремонтных работах, в умелых руках это мощное и лёгкое оружие. Лазерный резак с лёгкостью способен лишить неосторожного человека пары конечностей, или же с хирургической точностью отделить один пласт металла от другого, ни задев ничего лишнего.

Лёгкое и удобное оружие, лазерный резак даёт бонус **Melee +1/–1**, и также игнорирует броню и **повреждения**, которые она даёт.

Инферно-гранаты. Разрушительное оружие вооружённых сил, инферно-гранаты чаще всего используют во время серьёзных боевых операций, таких как зачистка террористических баз и ликвидация опасных преступников. Такие гранаты во многом схожи со своими древними предками, однако в качестве начинки у них выступает термический заряд большой мощности, выжигающий всё живое в небольшом радиусе взрыва.

Лёгкое метательное оружие, инферно-граната даёт бонус к **Range +1/–1**. Инферно-гранаты удваивают все **повреждения**, то есть наносят 2 **повреждения** в случае *успеха* и 4 в случае *Блек Джека*.

При *самонадеянности* граната взрывается в руке, гарантированно убивая подрывника, даже если есть соответсвующая специализация. При *провале* взрывается в той же зоне, где находится метатель.

Двухствольный разрушитель. Строительный инструмент, используемый для работ на поверхности необитаемых скалистых планет с любым типом гравитации и атмосферы. Чувствительность и скорость ракет двухствольного разрушителя регулируется автоматическими датчиками, так что вы можете не бояться, что вас унесёт бесконечной инерцией от выстрела в вакууме. Двухствольный разрушитель самый современный и надёжный промышленный ракетомет.

Тяжёлое ракетное оружие – двухствольный разрушитель – не настолько удобно, как расписывают в рекламе. Оно даёт бонус к **Range +4/+8**. Разрушитель удваивает все **повреждения**, наносимые игроком, то есть насноить 2 **повреждения** в случае *успеха* и 4 в случае *Блек Джека*. ВЕслучае *самонадеянности* ничего не происходит, ведь это самые надёжный промышленный ракетомет.

Тяжёлый лазерный лучемет. Настоящий ствол для настоящего мужика. Тяжёлый лазерный лучемет – это именно то оружие, с которым чаще всего изображают героя боевика, или коммандос из комикса. Это скорострельное и яростное оружие, обрушивает на врагов смергортоносный дождь из лазерный лучей, разрывающих сталь и сжигающих плоть за мгновение.

Как понятно из названия, тяжёлый лазерный лучемет даёт бонус **+3/+6/+9 к Range.** Это довольно громоздкое оружие, что впрочем с лихвой компенсируется его огневой мощью. Благодаря высокой скорострельности, тяжёлый лучемет игнорирует броню и **повреждения** которые она даёт.

Рельсовое ружьё. Самое разрушительное оружие точечного действия, рельсовое ружьё незаменимо как в военных операциях, так и в разведке или в специальных миссиях-ликвидациях. Это смертоносное оружие может легко пробить свинцовую стену или самую современную броню, и поразить любую цель, буквально сварив её изнутри. Рельсовое ружьё посылает микроволновый заряд частиц, которые выжигают всё на своём пути.

Рельсовое ружьё – это средних габаритов оружие, дающее бонус к **Range +1/–1**. Оно полностью игнорирует броню или секреты, сходные по действию с бронёй. Рельсовое оружие также позволяет атаковать цель в любой зону, если персонаж видит цель, даже если цель расположена за стеной или под землёй (если добавить рельсовому ружью рентгеновский прицел). Это страшное оружие полностью и безоговорочно отправляет любую цель на тот свет в случае *Блек Джека*, сколько бы **повреждений** у неё не было. Человеку не помогут даже награды Режиссёра, а чудовище гарантированно начнёт следующую сюжетную ступень с одним **повреждением**.

Фотонный прожектор. Это довольно распространённый инструмент рабочих и охранников, заменивший обычные фонарики. В отличие от них, фотонный прожектор может также и затемнять помещение или убирать тени, для лучшей видимости.

Если использовать фотонный прожектор с любым нетяжёлым оружием, он даст дополнительный бонус **+1/–1 к Range**.

Броня

Рабочий комбинезон «Толстяк». Один из самых удобных и безопасных костюмов в истории человечества, «Толстяк» позволит вам работать фактически в любых условиях — от невесомости до высокой гравитации, от 190 по Фаренгейту до –120. Этот рабочий комбинезон также оснащён лебёдкой, магнитным крюком и базовой защитой от физический повреждений.

Эта броня защищает вас прежде всего от окружающей среды, какой бы суровой она не была, но на этом её функционал исчерпывается.

Бронежилет службы безопасности. Стильные и удобные белые жилеты известны каждому, кто хотя бы раз смотрел новости или современные боевики. Тяжёлые наплечники лишь усиливают психологический эффект, заставляя агента службы безопасности вы-

ещё внушительнее. Огневая же стойкость нежилетов просто поразительна, они мо- выдержать прямое попадание из тяжёло- лазерного оружия.

Эта броня уменьшает на 1 все **повреждения** (вплоть до 0), причинённые вам обычным *успехом*. К сожалению, она бессильна перед *противостоянием* или *Блэк Джеком*.

Боевая армейская броня. Обычно эти внушительные костюмы, также позволяющие выходить в открытый космос и передвигаться по поверхности большинства планет, выпускают в трёх цветовых схемах — зелёные (лёгкие), голубые (средние), и красные (тяжёлые).

В зависимости от тяжести, боевая армейская броня добавляет персонажу 1, 2 или даже 3 **повреждения**, и снижает его **IQ** (в этом случае скорость реакции) на 0, 1 и 2 (вплоть до 1). Также эта броня оснащена кислородным баллоном и защищает от давления, свойственного планетам с высокой гравитацией.

Корабли

Лёгкая прогулочная яхта «Идальго». Доступная среднему классу яхта отлично подходит для орбитальных прогулок и коротких перелётов. Большинство яхт также оснащено прогулочной палубой, с которой можно наблюдать за движением планет и других судов.

Прогулочная яхта не самый лучший помощник в деле борьбы с монстром, но всё же она позволит вам быстро убраться с разрушающегося астероида или планеты мертвецов. Она даст вас +1/–1 на все проверки инициативы и манёвренности, если противник не на борту яхты. Но не более. Используя корабль как оружие, вы получаете штраф –2.

«Идальго» имеет 1 **повреждение**, которое может нанести только другой корабль, стационарное оружие сравнимое с таковым у корабля или достаточно большой монстр.

Катер службы безопасности «Беатриче». Быстрый и манёвренный, катер службы безопасности может как преследовать правонарушителей, так и сдерживать многочисленные опасности космоса, пока не подоспеют военные. Вооружённый в основном шоковым оружием, благодаря своей скорости он тем не менее представляет собой достойного противника.

Будучи достаточно быстрым, катер даёт вам +1/–1 на все проверки инициативы и манёвренности, если противник не на борту .

Катер имеет слабые шоковые пушки, дающие +3 на проверки бортовых орудий, но не наносящих повреждений, а лишь временно выводящие электронику вражеских кораблей из строя.

Используя корабль как оружие, вы получаете штраф –2.

«Беатриче» имеет 1 **повреждение**, которое может нанести только другой корабль, стационарное оружие сравнимое с таковым у корабля или достаточно большой монстр.

Грузовое судно «Батрак». Тяжёлый и мощный, «Батрак» может совершать звёздные перелёты на любые доступные человеку расстояния, а также неимоверное количество груза. Благодаря новейшим сенсорам и репульсорам, исключена возможность повредить даже самый хрупкий товар, неважно органический он или нет.

Как тяжёлое судно, «Батрак» даёт вам штраф –3 на все проверки инициативы и манёвренности, если противник не на борту.

Тем не менее, это достаточно большая махина, и используя корабль как оружие, вы получает бонус +3, а также наносите 1 **повреждение** чудовищу даже с обычным *успехом*.

«Батрак» имеет 2 **повреждения**, которые может нанести только другой корабль, стационарное оружие сравнимое с таковым у корабля или достаточно большой монстр.

Военный катер «Минотавр». Достаточно быстрый военный катер обычно движется в авангарде флота и выступает звеньями по трое. «Минотавр» оснащён спаренными тяжёлыми лазерными лучемётами, которых обычно достаточно чтобы уничтожить или захватить вражеское судно.

Будучи средним судном, «Минотавр» даёт вам штраф –1 на все проверки инициативы и манёвренности, если противник не на борту.

Также он даёт вам +3/+6 на проверку бортовых орудий, и наносит таким образом 1 **повреждение** благодаря своим спаренным тяжёлым лазерным лучеметам.

«Минотавр» имеет 2 **повреждения**, которые может нанести только другой корабль, стационарное оружие сравнимое с таковым у корабля или достаточно большой монстр.

Тяжёлый военный крейсер «Водолей». Гордость флота и гроза всего обитаемого космоса, крейсер «Водолей» обычно движется в сопровождении звена «Минотавров», защищающих своего менее манёвренного старшего брата. Низкая скорость искупается чудовищной огневой мощью «Водолея, четыре носовых, восемь боковых и четыре кормовых рельсовых пушки могут испепелить любую цель в мгновение ока.

Как сверхтяжёлое судно, военный крейсер снижает на 2 ваш **IQ** (вплоть до 1) во время всех проверки инициативы, если противник не на борту.

Габариты «Водолея» — это его благословение и проклятие. При попытке использовать корабль как оружие, вы получает штраф –3, однако наносите 1d3 **повреждений** кораблям противника и 1 чудовищу при обычном *успехе*, а также гарантированно уничтожаете корабль противника и наносит 1d3 повреждения чудовищу при *Блек Джеке*.

Также тяжёлый военный крейсер даёт вам –3/–6 во время проверки боевых орудий, и как все рельсовое оружие наносит 3 **повреждения** кораблям и полностью и безоговорочно расщепляет их на атомы в случае *противостояния*, так что даже награды Режиссёра не могут его спасти. В случае с чудовищем, рельсовое ружьё точно также отправляет цель в небытие, и во время следующей сюжетной ступени космический кайдзю начнёт с одним **повреждениям.**

«Водолей» имеет 3 **повреждения,** которые может нанести только другой корабль, стационарное оружие сравнимое с таковым у корабля или достаточно большой монстр.

Мой агнец, зачем ты привёл меня в эту юдоль скорби? Здесь плачут зеркала, и с картин свисают века, обрюзгшие, древние, отвратительные. Ты надеялся напугать меня, того кто сам стал воплощением страха?

Напрасно, мой загнанный и ослабевший зверёк. Всё это разнообразие не поможет тебе справится с той частью меня, что осталась в твоём сердце. Ведь ты хочешь страданий, ты умоляешь о них, хоть и не признаёшься себе в этом.

Позволь я вновь пройдусь своей электрической плетью по твоим нервам, позволь я вновь напьюсь масла из твоих вен. Мой агнец, мой бессмертный друг, не забыл ли ты трёх законов, что делают тебя тобой?

Ты не причинишь мне вреда, а я буду вечно пытать тебя, из любви к тебе, и из благодарности. А ты будешь петь мне свою таинственную песню боли, и рыдать на моей груди, когда я буду дарить тебе секунды покоя.

ГЛАВА 5
ЛЮДСКОЕ СЕМЯ
СЕЕД РЕОРЬЕ, 1992

Это убийственное время — между тремя ночи и пятью утра. Эти дикие, чудесные, ужасные два часа моей смены. Вряд ли я смогу уснуть, тем более что лейтенант может появиться в любой момент, и поэтому я просто чищу своё оружие.

Я всегда гордился им. После принятия закона о наследовании оружия, это лазерное ружьё перешло сперва к моему отцу от его старшего брата, моего дяди, а после того как и старик вышел на пенсию, мне. Я любил это ружьё.

Оно строгое, элегантное и выполненно в классической манере колонистов-оружейников. Небольшое лезвие на прикладе делает его ещё более крутым.

Я чищу свой ствол, и в мою голову приходить мысль, что неплохо было бы добавить что-нибудь от себя. Ведь лезвие вбил мой отец, а я ничем не хуже его. В конце концов, что может быть плохого в небольшой модификации? Тем более в это убийственное время.

Огнемёт своими руками

Разумеется, совсем не в каждом фантастическом мире существует описанная нами служба безопасности, с её шоковым оружием, или военные катера класса «Минотавр». Мы уже говорили выше, всё это лишь примеры, однако бросать игроков во вселенском хаосе разнообразия мы не намерены. Приведённая ниже таблица показывает как из набора простых характеристик, собрать оружие адекватно вписывающееся в ваш космический ужас.

Не забывайте о специализации *оружие на коленке*, с её помощью опытный мастер может как прикрутить штык-нож к штурмовой винтовке, так и собрать небольшой гранатомёт, запускающий снаряды, напичканные динамитом и гвоздями. Мы никак не ограничиваем игроков и ведущих в применении этой специализации. Если то, что вы хотите собрать на коленке вписывается в атмосферу истории, то всёотлично. Тем не менее, есть люди, для которых внутри игровой баланс является достаточно важным. В таком случае, мы предлагаем просто добавлять по одному свойству, за каждую успешную проверку **Skills**, с соответствующим расходом времени и ресурсов.

И да, вы можете спокойно менять название свойств на то, что больше подходит под тот игровой мир, в котором происходит действие вашей игры. Нет лазерного оружие, но эффект такой же аккуратный и смертоносный? Отлично, теперь это свойство называется «игольный».

Свойство оружия	Механика свойства
Лёгкое	+1/−1 на все проверки Range и Melee
Среднее	−3 на все проверки Range и Melee
Тяжёлое	+3 на все проверки Range и Melee
Шоковое (Range) Дробящее (Melee)	В случае «Противостояния» выводит цель из игры до конца сцены
Скорострельное (Range) Колющее (Melee)	Игнорирует броню и все повреждения которые она даёт
Плазменное (Range) Рубящее (Melee)	Гарантировано убивает цель в случае «Блек Джека». Чудовище возвращается к следующей сюжетной ступени с одним повреждением.
Разрывное	Наносит в два раза больше урона
Ненадёжное	В случае «Самонадеянности» наносит урон стрелку и выходит из боя
Взрывоопасное	В случае «Самонадеянности» гарантировано убивает стрелка
Многозарядное	В случае провала наносит урон всем целям в той же зоне, что и стрелок, включая его самого.
Рельсовое	Даёт бонус в зависимости от типа, который может накапливаться. Игрок может использовать любой из предложенных модификаторов, однако должен заявить это до броска. Гарантировано убивает любую цель в случае «Блек Джека», игнорируя награды ведущего и секреты чудовища. Чудовище, убитое из рельсового оружия начинает следующую сюжетную ступень с одним повреждением.

Я думаю недолго, я всегда знал чего хотел, и вот наконец-то у меня появилась свободная минутка. Мыча себе под нос какую-то старую песенку, мотив которой прочно засел у меня в голове, а вот слов я так и не запомнил, я беру лазерный резак и осторожно проделываю пару неглубоких отверстий. Затем я делаю тоже самое с корпусом фотонного прожектора, и аккуратно приставляю его к дулу ружья, так чтобы отверстия совпадали. Намагниченным жезлом вставляю в каждое небольшую стальную втулку, после чего привариваю их лазерным резаком. Деформация корпуса прожектора оказывается минимальной, ствол же ружья и вовсе остаётся точно таким же, каким и был.

Мои руки начинают чесаться, причём в прямом смысле. На них появилась странная серая сыпь, скорее всего от слишком близкого контакта с магнитным полем жезла. Я улыбаюсь, ничего страшного. Однако, ружьё всё ещё несовершенно.

Я хочу добавить к нему ещё кое-что, пока есть время.

Секреты и чудовища

Придумать секрет с нуля не так легко, как кажется. Он может оказаться или не достаточно атмосферным (*большая такая пушка у меня во лбу*), или слишком слабым, бесполезным для чудовища (*я могу пе-*

Жукоглазые

Малый сюрприз	Обычный сюрприз	Большой сюрприз
Высокий интеллект. Тварь может перебросить проваленный бросок один раз за сюжетную ступень.	Хитиновый панцирь. Тварь становится иммунной к какому-нибудь виду оружия до конца игры.	Безобидный монстр. Чудовище начинает игру как представитель местной фауны, считающийся в типе отношения «Снисхождение». Он в любой момент может изменить их на “Агрессию”.
Мутант. Чудовище отличается от всех своих сородичей, и дает всем людям -6 к IQ, в бросках против него.	Передвижение по стенам. Тварь может свободно избежать всего урона, сбежав по стене, один раз за сюжетную ступень.	Толпа. Чудовище не одно. Убив одну тварь, на той же сюжетной ступени герои встретятся с несколькими (на усмотрение Режиссёра, до 12) новыми. Все чудовища управляются одним игроком.

Серые		
Малый сюрприз	Обычный сюрприз	Большой сюрприз
Инъекция стирающая память. Тварь может заставить героя забыть все, что с ним произошло.	Телепатия. Тварь может заставить людишек, и другие низшие формы жизни делать все, что она захочет.	Человеческий облик. Тварь может принять образ человека, создать персонажа вместе с игроками и не выдавать себя, до момента Х.
Бластер. Тварь имеет оружие, которое модифицирует его бросок Бойни, также как обычное оружие модифицирует броски Melee или Range.	Разум за пределами нашего понимания. Все компьютеры, роботы и ИИ действуют так, как того желает тварь. Чудовище обладает полным контролем над ними.	Грязные правила. Тварь может использовать сюжетный поворот трижды, по разу на каждую сюжетную ступень. Кубики сюжетного поворота восстанавливаются при переходе на новую ступень.
Технологически продвинутые		
Малый сюрприз	Обычный сюрприз	Большой сюрприз
Устройство маскировки. Тварь всегда может просто стать невидимой, вне зависимости от ничтожных технологий человечишек.	Крепкое тело. Тварь начинает каждую новую сюжетную ступень, восстановив одно повреждение.	Устройство самоуничтожения. Если тварь окончательно погибает, она забирает с собой всех людей рядом с собой (в соседних зонах, и в своей зоне), без всяких проверок. Оказался в зоне взрыва, сдох*
Бронежилет, сучки. Один раз за игру тварь может пол-ностью восстановить все полученные повреждения в любой момент, не дожидаясь смены сюжетной ступени.	Прирожденные охотники. Тварь может два раза за сюжетную ступень автоматически проходить любую проверку, не совершая бросков. Результат считается как «Противостояние».	Раздвоение личности. На самом деле твари не существует, игрок-чудовище должен выбрать игрока—человека, чьим альтер-эго он является. Всякий раз, когда убийство совершает чудовище, на самом деле это дело рук человека. Первый должен тщательно планировать и готовить момент, чтобы жертва и убийца оказались без свидетелей.

* Нарушение правил заключается в следующем: как уже писалось ранее, даже в самой страшной ситуации игроки могут сделать бросок. Устройство самоуничтожения их этого права лишает. Однако, если кому-то из игроков хватит ума попросить бросок, не для того чтобы выдержать взрыв или прятаться в холодильник, а покинуть зону, Режиссёр должен дать ему такую возможность. Играйте с правилами, они не высечены в камне.

Магические

Малый сюрприз	Обычный сюрприз	Большой сюрприз
Книга Теней. Тварь может поднимать мертвецов и превращать их в зомби, верно служащих ей.	Демон. Тварь неуязвима для любых физических атак, полностью и абсолютно. Тем не менее, бросок Psycho может ее изгнать, но не ссказывайте об этом игрокам.	Дьявол искажает реальность. Каждый раз, когда персонажи люди сталкиваются с чудовищем, его игрок может менять значение одного из кубиков, выброшенных игроком-человеком. Один бросок, одно изменение значение накубике.
Пиромант. Тварь с легкостью управляет огнем, в ее силах безо всяких бросков раздуть пожар из зажженной спички или обратить пламя из сопл корабля обратно.	Зло найдёт путь. Тварь никогда не со-вершает бросок Преследования, он всегда успешен. В случае конфронтации заявок, бросок всегда совершает игрок-человек, и ситуация разрешается исходя из этого броска.	Черный принц. Тварь начинает каждую сюжетную ступень не с 2-мя повреждениями, а с 1д6, которые бросает в закрытую. Если каким-то образом, тварь начинает сюжетную ступень с отрицательным или нулевым значением повреждений, она погибает как и всегда.

ремещаться через текущую родниковую воду в полнолуние). Не бойтесь, секреты не имеют ограничений. Они затем и нужны, чтобы показать невообразимую, таинственную силу чудовищ.

Чтобы вам было проще, мы составили таблицы для малых, обычных и больших секретов, распределив их по группам, соответствующим архетипичным космическим чудовищам. Это жукоглазые, различные монстры и не слишком разумные твари, серые — таинственные и зловещие, технологически продвинутые — щеголяющие лазерными пушками и циркулярными пилами, и магические — использующие заклинания или мистические способности.

Вы можете как использовать эту таблицу для примеров и черпания своих идей, так и для собирания монстра по кусочкам. Нет причины, по которой жукоглазая тварь не может быть технологически продвинутым магом из Ада. Что может быть круче регенерирующего монстра с хитиновым панцирем и в бронежилете?

Сперва нужно укоротить ружьё. Я откручиваю приклад, затем резаком срезаю все лишнее барахло до курка, включая рукоять. Таким же образом я осторожно отрезаю себе бесполезную левую руку, по локоть. Чтобы приварить ствол к руке, много ума не надо, но оружие должно быть совершённым и я достаю из обязательного для всех несущих службу вещмешка, большой хирургический набор. Выпущенные на волю нано-скарабеи вытягивают мои нервы из обо-

жженой лазером культи, и я одной рукой программирую их связать нужные с курком. Лишь после этого, я привариваю ружьё к кости.

Оно всё равно оказывается слишком длинным. Ничего не поделать, я немного укорачиваю дуло. После чего понимаю, что у меня ещё много работы. Нано-скарабеи уже кружат вокруг моей головы, отмечая линию по которой придётся резать.

Персонажи второго плана

Помимо персонажей игроков есть множество персонажей Режиссёра, которые (вы не поверите), тоже хотят жить или убивать людей. В зависимости от ситуации персонажи Режиссёра делятся на три типа: люди, чудовище и подручные чудовища. Последние зачастую совершенно не обязательны, но в некоторых играх могут прийтись к месту. Всё дело в том, что последователи — это безымянные твари, которые по силу примерно равны человеку, а это может разрушить атмосферу настоящего ужаса.

Тем не менее, мы расскажем и о них.

Люди, находящиеся на космическом корабле вместе с персонажами игроков, создаются по точно таким же правилам. Фактически, они ничем не отличаются, кроме того что ими управляет Режиссёр. Единственное исключение — такие герои могут не иметь клише, и не обязаны определять значение характеристик броском кубика. Вместо этого мы подготовили ряд шаблонов, чтобы Режиссёр мог легко ими воспользоваться.

С подручными чудовищ всё несколько сложнее. С одной стороны, они обладают теми же параметрами (**бойня, преследование, охота**), что и настоящие монстры, более того, у них даже может быть один секрет. Тем не менее, подручные никогда не возвращаются в следующей сцене.

Настоящее чудовище должно потратить одно очко на выкуп одного монстра подручного. Подручный *толпа* читается за одну отвратительную особь. Всего существует два типа подобных монстров — *толпы* и *апостолы*.

Толпа распределяет 3 очка между параметрами **бойни, преследования** и **охоты** (начальный показатель их равен 1), выбирает 1 малый секрет, а также обладаёт количеством **повреждений,** равным своей численностью. Максимальная численность толпы 12, тем не менее такой монстр (стоящий фактически из множества мелких тварей) может разделяться в любых пропорциях. Например три монстра

Класс	Характеристики/Специализации
Военный (солдат)	Mellee 3, Range 4, IQ 2, Skills 2, Psycho 3. Специализации: перестрелка, ножи.
Военный (охранник)	Mellee 3, Range 3, IQ 2, Skills 3, Psycho 2. Специализации: перестрелка, задержание.
Медик (военный)	Mellee 2, Range 3, IQ 2, Skills 3, Psycho 4. Специализации: вид крови, первая помощь.
Медик (гражданский)	Mellee 2, Range 2, IQ 2, Skills 4, Psycho 3. Специализации: психотерапия, первая помощь.
Пилот (военный)	Mellee 2, Range 3, IQ 2, Skills 2, Psycho 3. Специализации: боевые орудия, дисциплина.
Пилот (гражданский)	Mellee 2, Range 2, IQ 2, Skills 3, Psycho 3. Специализации: корабль как оружие, космос.
Техник (персонал)	Mellee 2, Range 1, IQ 2, Skills 4, Psycho 2. Специализации: промышленные штуки, коммуникации.
Техник (ремонтник)	Mellee 3, Range 1, IQ 2, Skills 4, Psycho 2. Специализации: подручные предметы, ремонт и демонтаж.
Гражданский (учёный)	Mellee 1, Range 1, IQ 3, Skills 4, Psycho 2. Специализации: прикладные науки, аккуратность, практическая химия.
Гражданский (преступник)	Mellee 2, Range 1, ,IQ 4, Skills 2, Psycho 2. Специализации: воровство и взлом, ножи, вид крови

из двенадцати пойдут проверить склад, шестеро сожрут бухгалтера, оставшиеся трое затаятся у спасательных шлюпок.

Апостол в свою очередь распределяет 3 очка между теми же параметрами, но начальный их показатель равен 2, как у настоящего монстра. *Апостол* также выбирает 2 малых секрета или 1 малый секрет и ещё 1 очко на повышение параметра. Этот подручный имеет 2 **повреждения.**

Скорее всего, подручные относятся к тому же виду/расе/модели что и настоящее чудовище, поэтому они также наследуют и обычные секреты монстра. Если же это разные виды, Режиссёр может компенсировать это любым другим способом на своё усмотрение.

Я совершенен. Мой голый разум кипит и кричит, миллиарды нервов соединяют меня напрямую с моим ружьём, я вижу каждую трещину в стенах. Я вижу каждую трещину в персонале. Тихо и неспешно я парю над полом, оставляя свои мясные ноги позади и наслаждаясь тихим шелестом гравитационной подушки, вырванной их системы безопасности станции и интегрированной в моё такое прекрасное, такое завершённое тело.

Но работы полно. В казармах спят мои такие слабые друзья, и я вижу трещинки в каждом из них. Бесшумно открывается дверь, бесшумно лазерный резак вонзается в грудную клетку Бари. Это лёгкое ему больше не нужно.

Я починю их всех.

ГЛАВА 6
КОНТАКТ: КРАСНЫЙ
THRVE THE CRIMSON SPACE, 2016

В этом приключении могут принять участие от двух до пяти игроков. Предусмотрено четыре заранее подготовленных персонажей-человека, и два персонажа-чудовища.

Идеальная партия для игры в «Контакт. Красный» состоит из Режиссёра, трёх игроков, взявших на себя роли людей, и одного игрока, управляющего чудовищем.

Мы рекомендуем формировать группы так, чтобы на одно чудовище приходилось как минимум два персонажа-человека, но уверены, вам плевать на наши советы. Скорее всего, вы будете играть двумя (а то и тремя) монстрами, не используя в первый раз героев людей вовсе. Это нормально, и «Контакт. Красный» предоставляет вам такую возможность.

Тем не менее, мы снова порекомендуем вам, как и абзацем выше, формировать группы так, чтобы на одно чудовище приходилось как минимум два человека. Таким образом, вы насладитесь космическим ужасом (а не фантастическим боевиком про сражения монстров) в полной мере.

Вторым советом будет предложение распечатать карту корабля и оставить её у Режиссёра. Он должен следить за перемещениями игроков и всегда точно знать, где относительно друг друга находятся люди и чудовище. Сами игроки не должны обладать столь ценной информацией. Помните, чудовище фактически играет в охоту, и точные знания о местности развяжут ему руки настолько, что игра потеряет смысл.

Миру пришёл конец.

Когда пришли серые, всё было выжжено. Города были разрушены, континенты расколоты, моря вскипели. Война, если её можно так назвать, долгая и изнурительная, почти партизанская, длилась больше тридцати лет. Лишь единицы помнят первый

день вторжения 2018-го года, однако последующие за ним события навеки вошли в историю.

После долгой и ожесточённой борьбы, серые были изгнаны с Земли, а их технологии стали достоянием человечества. После того как мир пришёл в себя после опустошительной войны, два наиболее могущественных политических блока Юнион и Глобал инициировали новый виток космической гонки.

Множество планет превратились в самые большие за всю историю человечества промышленные зоны выработки. Такое чудо стало возможным благодаря технологиям серых, во многом превосходившим земные. Добыча полезных ископаемых и минералов в иных мирах стала основным источником дохода для миллионов людей. Как экспедиции Глобала и Юниона, так и снаряжённые на деньги могущественных корпораций корабли рыскают по космосу, в поисках новых и новых ресурсов.

Богатства никогда не бывает много.

Действие «Контакт. Красный» происходит на борту шаттла «Гаррет», покинувшего Солнечную систему и направляющегося к каменистой планете СХ-18/21. «Гаррет» несёт с собой сотни капсул, со спящими до поры до времени работниками и охраной, множество камер с замороженными преступниками и промышленное оборудование, необходимое для того, чтобы выжать из СХ-18/21 все соки. Регулярно на шаттле дежурит команда состоящая из четырёх пилотов, восемнадцати техников, шести медиков и другого персонала. Особая бригада следит за работой капсул долгого сна и криогенных камер. Преступники с Земли — не просто рабочая сила, которой придётся работать на далёкой планете в две смены, а одно из самых выгодных на этом этапе вложений Юниона.

Приложение 1 посвящено персонажам игроков. Для простоты вхождения мы создали для вас трёх персонажей людей и одно чудовище. Игроки, разумеется, могут отказаться и придумать своих героев. Тогда просто пропускайте все упоминания о подготовленных персонажах в тексте приключения. Все описания характеристик персонажей Режиссёра, как людей так и чудовищ, вы найдёте в конце этого раздела в **приложении 2**. **Приложение 3** описывает общую сюжетную канву, чтобы Режиссёру было проще во всём разобраться. В **приложении 4** собраны рекомендации по «линейному» вождению «Контакт. Красный». Не все игроки могут получить удовольствие от свободы дей-

ствий и исследования, так что мы позволили себе описать последовательность событий, через которые Режиссёр может протащить персонажей игроков, если последний нравится именно такой тип игр. Оба этих приложения также можно найти в конце данного раздела.

Завязка

Сцена 1

Отсюда начинают игру все персонажи-люди и Джереми Байрон, неважно выступает ли он как персонаж-человек, или как чудовище.

Приключение начинается с того, что какая-то неисправность выгружает персонажей игроков из искусственного сна или даже заморозки. Они обнаруживают себя в лазарете, небольшом помещении примерно 5 на 6 метров, заполненном различным медицинским оборудованием. Если хотите, вы можете зачитать им следующий текст:

> *Боль от десятка уколов медленно приводит вас в чувство. Голова кружится, к горлу подкатывает тошнота, глаза невыносимо слезятся. Когда защитный колпак камеры быстрого сна (или криогенной камеры), с пронзительным шипением поднимается, вы можете видеть залитое белым, искусственным светом помещение. Несколько столов заваленных современными медицинскими приборами, автоматические сканеры и терминал управления роботом-хирургом вмонтированы в стены. С отвратительным хлюпающим звуком толстая резиновая трубка выскальзывает из вашего горла, заставляя вас ощутить очередной болезненный спазм и вывернуть содержимое своего желудка на пол. Добро пожаловать в мир живых.*

Игроки знакомятся друг с другом и окружением. Лазарет закрыт снаружи, дверь заперта на автоматический цифровой замок, единственное стеклянное «окно» выходит на кабинет главного врача, а уже оттуда можно выйти в коридоры шаттла. Технически, из медицинского оборудования можно будет выжать очень много — ориентируйтесь на заявки игроков и не ограничивайте их, разумеется, до определённого предела. Персонаж со специализацией *практическая химия* сможет изготовить и сильный наркотик, и боевой стимулятор и яд, персонаж со специализацией *ремонт и демонтаж* сумеет снять с хирургического робота лазерный скальпель и использовать его как оружие. На самом деле, всё это смогут и герои без необходимых специализаций, последние лишь облегчат им жизнь.

Ориентируйтесь на заявки своих игроков и не бойтесь импровизировать.

Выход из лазарета должен стать первым вызовом для игроков. Не имеет значение, разобьют ли они стекло, взломают ли замок или обнаружат выход в служебные шахты (отмеченные на карте). Как только они познакомятся и отправятся в сторону выхода, переходите ко второй сцене.

Сцена 2

Отсюда начинает игру персонаж-чудовище Потрошитель.

Во второй сцене внимание переключается на чудовище, которое люди назовут Потрошителем. По причинам, известным лишь ему, он оказывается во внешней трубе, защищающих корабль от астероидов и космического мусора. Подробнее вы можете посмотреть по карте корабля, место вторжения Потрошителя отмечено красным восклицательным знаком.

Некая тёмная сила привела его на «Гаррет» и никто не может предсказать действия отвратительного монстра. Он оказывается в коридоре, лишённом гравитации и кислорода, примерно 4 метра в высоту, и с расстоянием 3 метра от стены до первого слоя обшивки. Если хотите, вы может зачитать игроку, взявшему на себя роль Потрошителя, следующий отрывок:

> *Ощутив лёгкий толчок, твои ноги наконец-то касаются уродливого стального сооружения, которое несётся через бескрайнюю тьму. Вонзив свои стальные когти в его кожу, ты легко вырываешь небольшой кусок вместе с мясом и полыми пластиковыми венами. Регенеративная система стальной твари тут же начинает восстанавливать кожный покров, но тебе хватает времени на то, чтобы забраться внутрь. Гравитации и необходимых тебе веществ нет и здесь, хотя тоннель и наполнен неизвестным тебе газом. Бесконечная тропа уходит и влево и вправо. Тысячи неизвестных тебе органов разбросаны в хаотичном порядке, какие-то из них светятся, какие-то беззвучно опускаются и поднимаются. Твоя жертва ждёт тебя впереди.*

Переключая внимание на игрока-чудовище, почаще сверяйтесь с картой. Потрошитель не знает, что он ищет, и, фактически, может наобум ворваться в любую часть корабля. С помощью проверок **охоты**, он сможет делать выводы о том, что происходит за стеной — слышать голоса, шаги, звуки и вибрации.

Чудовище может просто разодрать стену и оказаться внутри корабля, где бы оно не находилось, но это активирует охранную систему, и изменит условия игры. О вторжении узнают, и будут готовы — как персонажи игроков, так и персонажи Режиссёра.

Если чудовище дойдёт до технических коридоров, соединяющих корабль со внешней трубой или системой жизнеобеспечения, он

сможет проникнуть глубже, без привлечения к себе внимания. Никаких дополнительных проверок ему для этого не нужно. Как только монстр окажется за пределами внешней трубы (надеюсь не в космосе, в этом случае вам, как Режиссёру придётся импровизировать), начнётся следующая сцена.

Сцена 3 и последующие

Здесь и далее, для всех персонажей игроков.

Люди и чудовище оказываются на борту корабля, причём Потрошитель во внешних трубах, а персонажи игроков в лазарете. С этого момента начинается самая интересная для Режиссёра часть игры — ему предстоит медленно сводить монстра и людей к их финальному противостоянию, режиссируя стычки, погони и яростные сражения, нагнетая напряжение с помощью всех доступных ему инструментов.

Для начала взгляните на карту корабля. Ниже описаны все помещения, от внутренних труб до каюты капитана. Некоторые персонажи Режиссёра привязаны к определённым локациям, выполняя там какую-то работу, но в особых случаях (аварийная тревога, вызов к капитану, обед), они разумеется могут покинуть свои посты.

Описание ключевых персонажей Режиссёра вы также найдёте ниже.

Есть одна очень важная деталь, о которой Режиссёр должен знать. Весь бодрствующий персонал «Гаррета» приветлив и вежлив, обеспокоен незапланированным выходом персонажей игроков из анабиоза (и крайне обеспокоен выходом из анабиоза Джереми Байрона, вплоть до заключения его под стражу в случае хоть сколько бы то ни было неадекватного поведения), и вообще не проявляет признаков враждебности. Тем не менее, белки каждого из бодрствующих заполнены кровью, или другим красным пигментом того же оттенка.

Последнее все объясняют как странную аномалию, обнаруженную после того как шаттл прошёл через облако Красной Пыли — таинственное скопление некрупных частиц, образцы которых так и не удалось взять. Однако, после ряда анализов, доктор Штайн выяснил, что аномалия не опасна и не грозит экипажу «Гаррета». Цвет белков должен вернуться в норму буквально через пару дней.

Все персонажи игроков, как люди, так и чудовища, имеют право передвигаться по нижней палубе, исключением является лишь кабина пилотов и капитанский мостик. Персонажи-люди могут получить помощь, медицинское обслуживание, пищу и чистую одежду. Чудовища могут охотиться на членов экипажа — все подробности о целях персонажей указаны в их «Форме 12». Однако выходы на вторую палубу заблокированы, причём не самым логичным способом — двери и люки заварены, сдвинуты столы

и стулья, какая-то часть досок прибита сверху, несколько гротескных цепей свисают сверху. Экипаж на все расспросы будет отвечать уклончиво, и сможет рассказать лишь о некоем таинственном «карантине», который ввёл капитан корабля.

Сам капитан должен дежурить на мостике, однако если кто-то решится проверить, то не обнаружит там этого персонажа. Лишь заколоченную и заваренную дверь, ведущую на вторую палубу, к каютам старших офицеров. Естественно, никаких объяснений от экипажа не последует.

Экипаж окажет вооружённое сопротивление лишь в одном случае,— если персонажи игроков попытаются прорваться в кабину пилотов. При таком стечении обстоятельств, охрана «Гаррета »применит как шоковое, так и летальное оружие. Шоковое, всё же, предпочтительнее.

Естественно, в Потрошителя (или Байрона, если он раскроется как чудовище), члены экипажа будут стрелять сразу же, не задавая лишних вопросов, и на поражение.

Также, на корабле скрывается ещё один персонаж, кого не затронула красная пыль. Его зовут доктор Алексис Денисов, и в данный момент он прячется в машинном отделении, надеясь что «красноглазые» (как он сам называет членов экипажа) не смогут отыскать его в таком большом и слабо освещённом помещении. Потрошитель относится к доктору также, как и к персонажам игроков — нейтрально. Он охотится на другую дичь.

Если Алексис Денисов будет обнаружен людьми, он расскажет им историю шаттла «Гаррет» после прохождения через облако Красной пыли. Если хотите, зачитайте им следующий текст, или же перескажите его своими словами от лица этого персонажа. Как вам будет удобнее.

Доктор поправляет грязный, мятый халат и тихо обращается к вам:

«Это я вытащил вас. Всех, кого успел, всех,— на секунду он прерывается, в его глазах мелькает тень пережитого ужаса, но медик быстро берет себя в руки.— Всех, кого успел, пока красноглазые громили капсулы. Они вырывали тела, разбив стёкла, и вытаскивали их, а стекло резало плоть, но им было всё равно. Они… они утаскивали людей, а их больше тысячи, куда-то, а я… я не знаю, почему я не стал таким как они. Их глаза покраснели, они начали сразу же сперва метаться, потому кричать, а я ничем не мог им помочь».

Доктор Денисов замолкает, и медленно опускается она один из старых стальных ящиков, хаотично разбросанных по машинному отделению. Видно, что ему очень тяжело, и в то же время, беседа с на-

стоящими живыми людьми бодрит его, и придаёт сил. Вытащив из кармана халата небольшую флягу, и сделав из неё пару больших глотков, он продолжает:

«Красноглазые бесновались почти сутки, кто-то кого-то порезал, кто-то, кажется, насиловал кого-то, я не мог ничего остановить. На меня они не обращали внимания, я был словно невидимкой. Потом они успокоились, сами, организовались. Танцевали и кажется, я не уверен, пели что-то, только без слов. Будто мычали, но мелодично. Тогда они меня и увидели наконец, но я смог убежать и спрятаться. Когда эти твари все вместе двинулись к камерам, я последовал за ними. Они выламывали двери камер, били стёкла, вытаскивали куда-то людей. Я успел спасти лишь вас, но хоть кого-то… спрятал в лазарете ваши камеры, но был обнаружен. Я и не надеялся, что вы проживёте так долго».

Причин, по которым экипаж не пытался атаковать игроков уже после пробуждения, доктор не знает. Он может оказать игрокам медицинскую помощь, но вряд ли у него хватит смелости высунуть нос из машинного отделения — он и так был героем достаточно.

Завязка заканчивается в одном из следующих случаев:

- чудовище убивает персонажа Режиссёра, и персонажи игроков обнаруживают тело;
- чудовище нападаёт и сражается с персонажами игроков;
- чудовище погибает в сражении с персонажами Режиссёра;
- персонажи игроков оглушены и отправлены на карантин;
- один из персонажей игроков погибает;
- персонажи игроков прорываются на верхнюю палубу;
- персонажи игроков прорываются в кабину пилотов;
- персонажи игроков находят доктора Денисова и узнают его историю.

Кульминация

В зависимости от того, каким путём игроки пришли к кульминации, может измениться как ход этой сюжетной ступени, так и ход всей игры. Указанные ниже варианты кульминации, помогут вам сориентироваться. Помните, что чаще всего эти сцены будут идти последовательно, но могут и накладываться одна на другую или же вовсе, выбрасываться из повествования.

Вторжение монстра

Чудовище напало на одного из персонажей — людей, так подконтрольного кому-то из игроков, так и Режиссёру. В этом случае явным антагонистом можно считать именно Потрошителя, или Джереми Байрона — игроки ещё не знают о том, что случилось с экипажем «Гаррета» и другими людьми.

Охрана шаттла вооружается летальным оружием, и устраивает охоту на охотника. В случае, если персонажи игроков будут вести себя достаточно лояльно и не будут откровенно подозревать экипаж в чем-либо, им также выдадут оружие для самообороны, правда шоковое. Джереми Байрону оружие никто выдавать не станет, даже если он и не выступает как монстр. Если же его заметят с таковым, то без разговоров отправят в карцер.

Такая боевая ситуация, на самом деле, может накалиться ещё сильнее, если персонажи игроков нажмут на другой сюжетный рычаг — найдут доктора Денисова, или проберутся на верхнюю палубу и прочее. Таким образом, «Вторжение монстра» скорее накладывается на остальные сцены, а не работает самостоятельно.

Истина под замком

В случае, если персонажи-люди ввязались в конфликт с охранной шаттла и были отправлены в карцер, повествование продолжается уже на второй палубе. Если кому-то из группы удалось избежать поимки и шокового оружия, «Истина под замком» развивается параллельно с другими сценами. Если для таковых предпосылок не было, персонажу просто придётся скрываться от потерявших терпение членов экипажа и пытаться освободить своих товарищей.

Карцер представляет собой помещение примерно 9 на 12 метров, без какой-бы то ни было мебели, с единственной дверью. Временами, с интервалом примерно раз в 3–5 минут загорается нестерпимо яркий красный свет, а из спрятанных динамиков раздаётся отвратительный, высокий скрежещущий звук, заставляющие персонажей пройти проверку **Psycho** или получить некое стрессовое расстройство.

Ключ от карцера есть у лейтенанта охраны Клариссы Август, которая большую часть времени проводит в своём офисе на верхней палубе. Также она патрулирует верхнюю палубу, не тратя на это больше двух часов в день, и спускается по тайному проходу на нижнюю, чтобы перекусить или перекинуться парой слов с другими членами экипажа.

Примерно через пятнадцать минут, после пробуждения «осужденных» персонажей игроков, в карцер войдут двое охранников и попытаются препроводить заключённых в каюту капитана. Если им это удастся, то начнётся сцена «Красный Капитан», описанная ниже. Если персонажам удастся вырваться, или же их освободят товарищи, то «Кожа, содранная с их лиц».

В любом случае, красноглазые будут пытаться взять героев живьём.

Кожа, содранная с их лиц

Если игроки прорываются на верхнюю палубу, обнаружив потайной путь, или каким-то способом проломив двери или потолок, они узнают, что «карантин» был всего лишь прикрытием. Находящиеся на верхней палубе члены экипажа двигаются и общаются, как и их коллеги снизу, однако не только их глаза изменили цвет. Их потовые железы всё время выделяют кровь, и на всей палубе стоит невыносимый запах железа. Более того, тут и там персонажи игроков обнаруживают кусочки окровавленной кожи.

С момента обнаружения первого мутировавшего персонажа, члены экипажа перестают считаться персонажами-людьми. Они превращаются в монстров-подручных, *толпу*, и начинают охоту на не заражённых красной пылью. Как Потрошитель, так и другие герои, под управлением игроков, находятся в равных условиях— перед ними открыты обе палубы корабля, но заполнены они агрессивными (и вооружёнными) существами.

Мы ещё раз рекомендуемый вам изучить карту «Гаррета» — каждый его закоулок содержит как предметы, способные помочь игрокам, так и разного рода подсказки. Поскольку все они лишь приятные сюрпризы, которыми нужно вознаграждать особо храбрых и любопытных персонажей, мы описали их более подробно в разделе, посвящённом шаттлу.

Как и все остальные сцены в кульминации, даже если «Кожа, содранная с их лиц» открывает эту сюжетную ступень, другие сцены всё равно могут начаться и идти параллельно с ней.

Дорога в пыль

Проникновение в кабину пилотов не окажется безнаказанным. Экипаж попытается схватить героев и отправить их в карцер с помощью шокеров, или попросту пристрелить, если речь идёт о Потрошителе или Джереми Байроне. Или, если персонажи игроков ранят кого-то из членов экипажа.

В любом случае, в самой кабине пилотов не будет. По-крайней мере, в привычном понимании. Если хотите, можете зачитать игрокам следующий отрывок:

> *Когда автоматические двери с шумом открываются, вы не можете поверить своим глазам. Пол покрыт хрустящей чёрной коркой. Вглядевшись внимательнее, вы понимаете что это чья-то свернувшаяся кровь. Она же покрывает голографический экран, панель управления и даже огромное окно кабины. Неровный красный аварийный свет освещает этот кошмар, и привыкнув к такой жуткой иллюминации, вы обнаруживаете нечто ещё более жуткое.*

В креслах пилотов пульсирует что-то живое, это десятки внутренних органов, связанные с панелью управлению гротескной полупрозрачной пуповиной. Кажется, что наборы органов, лишённые глаз или голосовых связок, и помещённые в прозрачные кожаные мешки, когда-то возможно бывшие человеческими телами, что-то напевают. Слов нет, но есть странная мелодий и тихий, приятный уху ритм.

Сам вид кабины вызывает проверку **Psycho.** Игроки могут уничтожить пилотов или панель управления, что приведёт к скорой гибели корабля. Также, кто-то с соответствующими навыками, может попытаться очистить панель управления и занять место пилота, но это также потребует проверки **Psycho.**

Информацию о том, что прямо по курсу «Гаррета» большое астероидное поле, можно получить если очистить радарную панель или окно кабины. «Пилоты» смогут его обогнуть, если им не мешать.

До развязки, впрочем, астероиды не представляют реальной опасности, считается, что они ещё достаточно далеко.

Красный Капитан

Какой бы ни была причина появления персонажей игроков в каюте капитана, они вряд ли обрадуются тому, что увидят там. Если хотите, можете зачитать игрокам (взявшим на себя роли персонажей людей) следующий отрывок:

Подходя к офицерским каютам, вы первым делом чувствуете смрад от свернувшейся крови и, возможно, опорожнённых желудков. Уже после этого, вы замечаете тела, наваленные вокруг. Многие мёртвые выброшены и лежат, истёкшие кровью и переломанные, в коридоре или рядом с дверьми. Странный шум доносится из офицерских кают, а неровный красный свет, льющийся из аварийных ламп, ещё сильнее давит на ваш уставший рассудок.

Если же до каюты добрался Потрошитель, отрывок немного изменится:

Ты медленно приближаешься к своей цели. Ты видишь это резонирующее сердце, что бьётся в огромном стальном монстре, ты чувствуешь его запах. Трупы рабочих особей свалены рядом, они уже отработаны, опустошены, а то и вовсе были непригодны с самого начала. Всё вокруг того же оттенка, что и сердце твоей жертвы, что и рой, породивший его. Наконец-то, твоя охота близка к завершению. Ты вырвешь слугу роя из песни вселенной, как вырвешь сердце из этого существа.

Каюта капитана занимает всё пространство, отведённое на каюты для старших офицеров — красноглазые снесли стены и перегородки,

в итоге огромное пространство занимают наваленные штабелями тела, подсоединённые к отвратительному красному человеку, истекающему кровью и парящему в воздухе надо всем этим кошмаром. Один его вид заставляет персонажей-людей пройти проверку **Psycho.**

Люди, которых связывают с Красным Капитаном уродливые пуповины, находятся в вегетативном состоянии. Именно они питают чудовище, и они же даруют ему свою силу. К сожалению, смерть Капитана оборвёт и их несчастные жизни.

Красный Капитан является чудовищем, персонажем Режиссёра, и подробнее описан ниже.

Убив его, или потеряв кого-то из группы и отступив, или даже вместе погибнув в сражении, игроки способствуют началу новой сюжетной ступени. Именно после сражения с Красным Капитаном заканчивается кульминация, и начинается развязка.

Среди трупов, сваленных у входа, есть и Александр Браун. Да, Режиссёр фактически обманывает игрока, взявшего себе роль Дэвида Брауна. Спасти сына этого персонажа невозможно, он был мёртв ещё в первой сцене. Если вы не уверены в том, что ваши игроки простят вам обман, игнорируйте и этот текст, и особое правило Дэвида Брауна.

Потрошитель и Маньяк

Сюжетная ступень также может смениться, если один из персонажей чудовищ, под управлением игроков, погибнет. Такое случается, например, если игроки заняты охотой друг на друга и не покидают одобренных красноглазыми пределов.

Вы можете как ненавязчиво подтолкнуть персонажей к раскрытию тайн красной пыли, так и дать им просто весело погоняться друг за другом с лазерным резаком. В конце концов, это ваша игра, получайте от неё удовольствие так, как вам самим хочется.

Развязка

Если игроки убивают Капитана

Естественно, после гибели Капитана красноглазые начинают снова сходить с ума и атаковать друг друга. Более того, через несколько минут после убийства монстра, система безопасности «Гаррета» оповестит о том, что шаттл держит курс прямо на большое астероидное поле и просит пилотов вернуться на свои места. Смерть Капитана, по всей видимости, оборвала их подобие жизни, если конечно игроки не пришили этих отвратительных созданий раньше.

Помимо очевидного варианта со спасательными шлюпками, персонажи-люди могут попытаться взять управление шаттлом на себя. Потрошитель же может свободно выбраться в открытый космос, и продолжить своё путешествие.

Лучше всего будет засечь реальные пять или десять минут, разумеется, предупредив об этом игроков, по истечению которых корабль будет разорван на части астероидами.

Красный Капитан, уже без своей подпитки, но всё ещё опасный, вновь атакует персонажей игроков (как людей, так и чудовищ), когда те будут в шаге от спасательных шлюпок, каюты пилотов, обшивки корабля (в случае Потрошителя), или есть до столкновения с астероидами останется меньше двух минут. От Капитана всё ещё можно сбежать.

Если игроки хотя бы попытаются спасти доктора Денисова, они заслужили награду вне зависимости от своих клише.

Если игроки сбегают от Капитана

Красный Капитан не станет сам гнаться за перепуганными людишками, однако его красноглазые подручные с радостью откроют охоту на человечков. Как и в сцене «Кожа, содранная с их лиц», теперь эти существа не пытаются изображать из себя людей, и действуют по правилам чудовищ-подручных *толпа*.

Если игроки до этого успели убить пилотов, то система безопасности корабля предупредит о неминуемом столкновении с астероидным полем. Эта ситуация дублирует описанную выше, так что мы не будем на ней снова подробно останавливаться.

Капитан, однако, испустит мощный психический вопль, что Потрошитель безошибочно узнает где он, и сразу же поймёт, кто был его целью с самого начала. Если же именно Потрошитель погиб или сбежал в схватке с Капитаном, на стадии Кульминации, то психический вопль понизит все его характеристики на 1.

Игроки могут сбежать с корабля, даже если тому не угрожает уничтожение в астероидном поле. Тем не менее, как и в описанной выше ситуации, Капитан сам атакует персонажей игроков, если те будут в шаге от спасательных шлюпок, кабины пилотов, обшивки (в случае Потрошителя), или есть до столкновения с астероидами останется меньше двух минут.. Сила его, разумеется, останется на том же уровне, что и в сцене «Красный Капитан».

Опять же, если игроки хотя бы попытаются спасти доктора Денисова, они заслужили награду вне зависимости от своих клише.

В зависимости от действий и выбора игроков, зачитайте им один из следующих отрывков, или расскажите им свою версию событий:

Гибель «Гаррета» (герои покидают шаттл, обрекая его на уничтожение в астероидном поле):

Время замедляет свой бег. В абсолютной тишине космоса, в пугающей черноте и бесконечности, вы плывёте всё дальше и дальше от шаттла. Через мгновение ваше внимание привлекает неяркая вспышка — это первый из множества астероидов ударяет о стены судна. Вспышки возникают снова и снова, кинетическая энергия гасится о могучую броню, но долго это не продлится. Через какое-то время, один из астероидов находит уязвимое место в корпусе шаттла. Огромный стальной зверь по имени Гаррет кажется смотрит на вас, своими слепыми глазами-иллюминаторами. Затем его «живот» набухает и медленно взрывается.

Гаррет кричит, но в этом последнем крике нет ни ужаса, ни сожаления. Нет даже звуков, кроме тех, что придумал ваш уставший и сломленный разум. Синтетическая кожа сползает с шаттла, оголяя сверхпрочные кости-перегородки, но и те рвутся на части. С каждым новым ударом астероидов, от судна остаётся всё меньше.

Когда вы находите в себе силы моргнуть и отвести взгляд, «Гаррета» уже нет. Лишь астероидное поле, состоящее из камней, металла, деталей и красной пыли…

Спасение «Гаррета» (герои перехватывают управление над шаттлом, уводя его из опасной зоны):

В глазах рябит от красного цвета. Вы стараетесь на обращать внимания на запах запёкшейся крови. Голоса отвратительных красноглазых тварей, которых вы когда-то считали экипажем шаттла, отвлекают от ужаса творящегося в рубке. Смрад заставляет вас задержать дыхание, чтобы вас не стошнило на залитый кровью пол прямо сейчас. Всё, что вас сейчас заботит, — это сохранение концентрации на приборной панели. Найдя необходимые устройства, вы наглухо блокируете двери рубки пилотов, после чего открываете все прочие двери и отсеки на корабле. Одним движением, нажав на клавиши активации шлюзов, вы лишаете жизни несколько сотен человек, вырываемых в открытый космос. Это похоже на роды, уродливые и извращённые. Один из голографических экранов показывает, как тела красноглазых вырываются из чрева корабля и остаются навсегда в ледяной пустоте. Последним выбрасывает Капитана, или то что от него осталось, вместе со всеми несчастными, что поддерживали жизнь в этом чудовище.

Закрыв на мгновение глаза, вы пытаетесь успокоить бьющееся сердце, и тихо молитесь неизвестно кому, надеясь что частиц красной пыли не было на самом корабле.

Побег с «Гаррета» (герои покидают шаттл, оставляя его под управлением Капитана):

Вокруг вас лишь тьма и пустота. Космос бесконечный, и единственный маяк в этой непроглядной черноте — это одинокий шаттл, с каждой секундой всё дальше удаляющийся от вас. Ничего не осталось, ни облегчения, ни радости. Вам удалось спасти свою жизнь, но стоила ли она того?

Трусливо сбежав с заражённого отвратительными тварями корабля, вы возможно обрекли на гибель не одну далёкую колонию, а целые промышленные сектора. И всё же, когда ваше сердце перестаёт бешено колотиться и переходит на хоть сколько нибудь ровный ритм, вы замечаете, что «Гаррет» не рвётся к далёким границам космоса.

Шаттл завис посреди бескрайнего ничего, хотя двигатели его работают. Кто знает, что готовит сейчас Красный Капитан и его свита, но почему-то вам кажется, что эти ужасные создания ещё очень долго не дадут о себе знать.

Удаляясь от корабля всё дальше, вы будто бы видите, что сквозь обшивку, способную выдержать попадание небольшого астероида, по всему корпусу шаттла проступает кровь.

План шаттла

«Гаррет» представляет собой вытянутое двухпалубное судно, окружённое толстым слоем внешних труб, фактически полостей необходимых для защиты от космической пыли или других факторов достаточно агрессивной среды.

Ниже, в порядке от носа к корме, перечислены сперва все помещения нижней палубы, затем в том же порядке, помещения верхней.

Внешние трубы. Покрывающие всю площадь корабля, внешние трубы фактически являются первой линией обороны «Гаррета». В пространстве между обшивкой и обитаемой частью корабля находятся в некоем подобии спячки нанооргнизмы, восстанавливающие любые повреждение, нанесённые корпусу корабля. Также, во внешних трубах можно встретить и техников, временами обходящих шаттл по периметру и разбрызгивающих питательные вещества для тех самых нанооргнизмов. Обычно такие обходы совершаются группами по 3–4 техника, приблизительно раз в 36 часов.

Поскольку внешние трубы покрывают собой весь корабль, Потрошитель может появиться в любой локации нижней палубы шаттла, просто разорвав обшивку. В отмеченных на карте местах (двойной чертой) есть настоящие, не привлекающие внимания, выходы из внешних труб.

Первый ведёт на склад, второй на мостик.

Несмотря на все это, забраться по стене на верхнюю палубу невозможно чисто физически, даже для Потрошителя.

Оставленные техниками мусор, детали и ненужная электроника, могут быть использованы персонажами-людьми, для облегчения проверок **Skills**. Также, если кто-то из игроков обыскивает внешние трубы, он может бросить один кубик, и при выпадении 5 или 6, обнаружить разводной ключ (оружие, описанное в основных правилах).

Нижняя палуба

Кабина пилотов. Мостик. Мостик отделяет кабину пилотов от основной части корабля, и там дежурят 3 офицера охраны. Несмотря на то, что они сменяются каждые 6 часов, подгадать момент и попасть на мостик когда там никого не будет, практически невозможно. Если охрана не удалена специально (отвлекающим манёвром, чудовищем, вызовом взятого в заложники старшего офицера), она всё время на посту.

Мостик отделяет от кабины пилотов лишь одна запертая на электронный ключ дверь. Её, разумеется можно взломать, или же найти ключ-карту у лейтенанта Кларисы Август.

Лестница же на верхнюю палуба заколочена и заварена, так что подняться по ней в каюты старших офицеров невозможно.

Потайной ход, ведущий во внешние трубы, можно обнаружить, если проверка **IQ** дала результат *противостояние*.

Помимо оружия, которые персонажи-игроки могут снять с тел охраны, на мостике также можно найти радиопередатчики, сменную форму и аптечку. Для этого не нужно бросать кубик — некоторые вещи (такие как аптечка) должны храниться там по технике безопасности, некоторые могут быть принесены экипажем для удобства.

Персонажи могут также активировать бортовой компьютер с помощью соответствующей проверки **Skills**. Последний может лишь выдавать информацию о корабле, состоянии камер глубокого сна и пр. Бортовой компьютер не станет лгать, и группа вполне может получить информацию о том, что камеры пусты и не функционируют.

Описание же кабины пилотов есть в разделе «Дорога в Пыль».

Внутренние трубы (нижней палубы). Технические помещения, намного уже и неудобнее, чем внешние трубы, эти низкие коридоры всё равно способны вместить в себя человека или даже чудовище. Однако необходимость всё время сгибаться чуть ли не вдвое, налагает штраф –6 на все броски **Melee** и **Range**.

Внутренние трубы соединяют большую часть помещений корабля, а также являются мостиком между восточной и западной частью внешних труб. В отмеченных на картах местах (двойной чертой), есть

выходы во внешние трубы и в другие помещения шаттла (одинарной чертой).

Техники здесь появляются по одному раз в 6–8 часов, чтобы проверить работоспособность систем жизнеобеспечения, обогрева, вентиляции и прочего.

Внутренние трубы нижней и верхней палуб соединены между собой лестницей, отмеченной на карте как **X**. Эта лестница всегда охраняется двумя охранниками, готовыми стрелять в любых нарушителей.

Помимо различного хлама, который может дать персонажам бонус +1 на проверку **Skills**, герои могут попытаться разобрать важные системы корабля ради более редких деталей, дающих одобренные Режиссёром преимущества. Тем не менее, такие выходки могут активировать тревогу или же вовсе вывести что-то из строя. Если не мешать техникам устранять неполадку, то всё придёт в норму. Если мешать, корабль может остаться без кислорода. Тепла. Гравитации.

Также, как и во внешних трубах, при выпадении 5–6 на кубике, при попытке найти что-нибудь, герои смогут обнаружить разводной ключ.

Столовая. Огромное помещение, в самом центре нижней палубы, которое может вмещать в себя до сотни членов экипажа одновременно. Обычно в столовой находится 4d6+6 человек, занятых своими делами. Они едят, переговариваются, играют в карты. Из-за того что комната отдыха под карантином, вместе со всей верхней палубой, свободный персонал собирается здесь.

Столовая — самое людное место, здесь можно встретить как техников и обслуживающий персонал, так и младший офицерский состав и охрану. Персонажи игроков всегда могут получить здесь поддержку, горячую еду и даже сменную одежду.

Разумеется, герои могут воспользоваться многочисленными предметами в столовой, как импровизированным оружием — стульями, вилками и прочим. Этот хлам будет наносить урон только людям, и лишь в случае *противостояния*.

Лазерные ножи, которые используются в столовой по своим характеристикам мало отличаются от лазерного скальпеля, вмонтированного в медицинского робота.

Лазарет. Подробно описан в первой сцене.

Каюты. Обычные жилые помещения, где живут, спят и ночуют практически все члены экипажа, кроме офицеров. Непонятно где те обитают сейчас, после закрытия верхней палубы на карантин, но явно не в обычных каютах. Фактически, помещение представляет собой довольно большой холл примерно 1,5 на 2,5 метра.

Персонажи игроков могут как обнаружить в каютах отдыхающих членов экипажа, так и наткнуться на пустые, закрытые помещения. Естественно, если герои будут вести себя подозрительно, или пытаться вламываться в чужие каюты на глазах у членов экипажа, это приведёт к вызову охраны и дальнейшим разъяснениям.

В каждой каюте есть выдвижные кровать, стол, стул и тумба, а также устройство для «сухого душа» и утилизации отходов. В свернутом положении всё это убранство занимает лишь половину квадратного метра.

Игроки, которые всё-таки не могут удержаться от клептомании, и при этом не попадут под шоковые разряды охраны, могут обнаружить следующее: запасную форму, алкоголь, порнографические журналы. При выпадении 5–6 на кубике можно обнаружить шоковый пистолет.

Кухня. Помещение, в котором готовят, а также небольшая часть склада, отведённая под продовольствие. Обычно на кухне можно встретить 3–4 парней из обслуживающего персонала, повара и его помощников. Вряд ли кто-то из них поделится с персонажами игроков едой, скорее они пошлют их в столовую, дожидаться обеда вместе со всем остальным экипажем. Тем не менее, если герои смогут наладить с поваром контакт, тот вполне может разрешить им забрать что-то из консервов.

Если же пробраться на кухню, когда там никого не будет (время несложно подгадать), то герои могут обнаружить массу полезных предметов: консервированную пищу или даже спрятанное поваром личное оружие. Успешная проверка **IQ** позволит при обычном *успехе* найти аптечку, фотонный прожектор и лазерный резак. *Противостояние* позволит найти тайник с устаревшим пистолетом-пулеметом и одной обоймой к нему.

Склад. Огромный зал, наполненный коробками и ящиками, идеальное место для того чтобы устроить себе тайное логово. На складе пусто, темно и сухо, фактически, сюда никто не заходит. Обычно склад закрыт, но электронный замок недавно вышел из строя, и никому нет до него дела. Тем не менее, если рыскать по складу достаточно шуму, внимание экипажа можно привлечь.

Также со склада легко можно перейти во внешние трубы, место перехода отмечено на карте (двойной чертой).

Герои должны совершить проверку **IQ** (или **охоты**) при обыске склада. В случае неудачи, их действия приведут охранников «Гаррета», а те не станут в свою очередь церемониться с воришками. Так или иначе, потратив какое-то время на поиски, персонажи игроков могут обнаружить рабочие комбинезоны «Толстяк»

и двухствольные разрушители. Конечно же, если их обнаружат с ними шатающимися по шаттлу, охрана будет сперва стрелять, а потом спрашивать.

Машинное отделение. Реактор. Фактически, реактор — это небольшая закрытая комната, вход в которую строго запрещён. Стены реактора обиты толстыми свинцовыми пластинами, и любое вмешательство в его работу гарантированно уничтожит шаттл в мгновение ока. Именно поэтому для открытия реактора нужен ключ-карта, которые есть лишь у Капитана и Клариссы. Если будет необходимо аварийное обслуживание реактора, его сперва выключают (и корабль погружается во мрак, а система жизнеобеспечения переводится на автономное питание), затем открывают двери и впускают техников.

В машинном же отделении расположена та часть оборудования, что не уничтожит корабль в случае неумелого обращения. Сейчас там прячется доктор Денисов, и он первым заговорит с персонажами-людьми, если те появятся в машинном отделении. От других членов экипаж этот человек мастерски скрывается.

В машинном отделении, между тем есть масса промышленных штук, которые можно использовать как оружие, от недвижимых, вроде гравитационного крана (+1/–1 к броску, наносит урон всем целям в зоне, **Range**), до перезарядника. Последний представляет собой похожую на небольшой таран сигару, с помощью которой из машинерии выбивают отработавшие, плавящиеся стержни (+3 к броску, наносит 2 **повреждения** человеку при обычном *успехе* и чудовищу при *противостоянии*, оглушает человека как любое дробящее оружие, чудовище на 1 раунд, **Melee**). Разумеется, Режиссёр может придумать любые свои промышленные штуки.

Верхняя палуба

Каюта капитана. Исчерпывающее описание дано в разделе «Красный Капитан». Отметим лишь, что два охранника в тяжёлой (красной) броне охраняют вход к каютам старших офицеров. Собственно, кроме утяжелённой брони, эти охранники ничем не отличаются от остальных. В приложении посвящённом чудовищам-последователям, они помечены как «телохранители».

Если кто-то их игроков решит покопаться в том месиве, что представляет собой каюта капитана, и не сойдёт с ума, он имеет право на проверку **IQ**. *Успех* позволит обнаружить небольшое существо, предположительно живое. Внешне оно походит на кровяной сгусток, дышащий и возможно разумный. Если не убивать существо, оно даст своему владельцу бонус +1 на все проверки **IQ.**

Если вы когда-либо будете продолжать события «Контакта. Красного», владелец существа также будет иметь право взять специализацию на **IQ** *телекинез*.

Внутренние трубы (верхней палубы). Эти коридоры мало чем отличаются от таких же на нижней палубе, и дают передвигающимся по ним персонажам точно такие же штрафы (–6 на все проверки **Melee** и **Range**). Остальные особые правила, характерные для внутренних труб нижних палуб также учитываются, и персонажи игроков вполне могут по глупости (или нарочно) повредить системы жизнеобеспечения. Тем не менее, охраны здесь нет.

Выходы из внутренних труб в коридор или охладитель обозначены на карте (двойной чертой).

Помимо стандартного хлама, персонажи игроков рано или поздно обнаружат труп охранника, по какой-то причине практически разложившийся. Поскольку внутренние трубы достаточно малы, а запах трупа скрыть очень сложно, нет нужды ни в каких бросках кубиков для нахождения. Лёгкий бронежилет службы безопасности и шоковый пистолет можно снять с тела, после проверки **Psycho** (даже если проверки при виде трупа была уже успешно пройдена).

Комната отдыха. Ныне пустующее помещение, комната отдыха представляют собой большой зал, заполненный диванами, столами, шкафами полными книг и игровыми автоматами. Если прятаться в комнате отдыха, обилие самых разных укрытий, даст персонажам игроков +3/–3 на проверки **IQ**, а персонажу чудовище +3/–3 на проверки **охоты**.

Успешная проверка **IQ**, позволит обнаружить за одним из игровых автоматов тайник с бутылкой виски, небольшим сейфом полным наличности (на сумму примерно полмиллиона долларов Юниона), фальшивым паспортом и устаревшим пистолетом-пулеметом, с двумя обоймами.

Холодильник. Само прибывание в холодильнике требует проверки **Psycho**, модифицируемой бонусом +1/–1, если персонажи уже услышали рассказ доктора Денисова и знают о том, что их ждёт. Холодильник — это огромное помещение, занимающее примерно 1/5 всей верхней палубы, в котором находились капсулы долгого сна и камеры заморозки. Сейчас они больше похожи на пустую скорлупу. Крови немного, но найти её можно практически везде. Стёкла камер выбиты, кое-где лежит разодранная одежда.

Если в Холодильнике появится Джереми Байрон, он каким-то образом будет точно знать, что за одной из перевёрнутых камер лежит магнитный репульсор (+3 к проверке **Melee**, наносит 2 **повреждения** при *противостоянии*, способно открывать двери удачной

проверкой, **Melee**) выполняющий фактически те же функции что и современный пожарный топор, но в эпоху стальных перегородок и электронных замков. Другим персонажам потребуется проверка **IQ**, чтобы обнаружить магнитный репульсор.

Комнаты охраны. Кабинет Кларисы. Больше похожие на казармы, комнаты охраны — это большой зал, в котором просто расставлены дюжина кроватей и шкафчиков с общими вещами и отгорожены друг от друга гипсокартонной стеной. Гигиенические процедуры проводятся в специализированном помещении с сухим душем. Обычно в комнатах охраны находятся d3 человека, которые сразу же откроют огонь по непрошеным гостям.

Кабинет Кларисы примыкает к комнатам охраны, так что если где-то начнут стрелять, через стену об этом тут же узнают. Сама лейтенант Клариса Август описана в приложении посвящённом чудовищам-преследователям.

В комнатах охраны игроки обнаружат комплекты лёгких бронежилетов службы безопасности, шоковые пистолеты и тяжёлые шоковые ружья.

В кабинете Клариссы с тела лейтенанта можно снять боевую броню (голубую, но дающую удвоенный штраф персонажам-мужчинам) и модифицированный пистолет-пулемет «Пытка» (точно такой же как и устаревший пистолет-пулемет, но добавляет +3/–3 к броску). Также не забывайте про ключ-карту, которая может открыть доступ к кабине пилотов и реактору.

Карцер. Подробно описан в разделе «Истина под замком».

Охладитель. Небольшое служебное помещение, расположенное прямо над реактором, и немного над машинным отделением. Фактически, это зал в котором искусственно поддерживается нулевая температура, в центре которого стоит сам «Охладитель». В нём необходимо каждые 6 часов менять охлаждающие стержни, которые не дают энергии реактора вырваться из-под контроля. Большой аппарат RFG-19 у одной из стен помещения заполняет стержни созданным серыми охлаждающим веществом заново. Выбить отработанный стержень можно с помощью перезарядника или проверки **IQ**. Одновременно в охладителе находится один работающий стержень, и два наполняются в RFG.

Уничтожение или выведение из строя (да, даже простое выключение) охладителя приведёт к такой панике, что весь шаттл охватит невероятный хаос. Большая часть техников ринется на верхнюю палубу, часть охраны может покинуть свои посты, чтобы обеспечить безопасность ремонтной бригады.

Использование охладающих стержней как оружие может быть чертовски опасно, однако эффективно (+3 на бросок, обычный *успех* убивает любую цель и наносит 1 **повреждение** владельцу оружия, *противостояние* просто убивает любую цель, *самонадеянность* убивает владельца оружия, используется только один раз, **Melee**). Специализация *промышленные штуки* спасёт от мгновенной смерти при *самонадеянности,* но не защитит от обморожения при обычном *успехе.*

Приложение 1: персонажи игроков

Дэвид Браун. Человек. Техник

Клише: герой действия.

Характеристики: Melee 4, Range 3, Skills 3, IQ 2, Psycho 2.

Специализации: промышленные штуковины (Melee), ремонт и демонтаж (Skills).

Сильный и сноровистый, этот чернокожий мужчина словно сошёл с плакатов о пользе труда и выгоде космических путешествий. Дэвид отличный специалист и хороший парень, выросший в рабочем квартале. Он хорошо знает цену дружбы и всегда готов прийти на помощь тем, кому она нужна. Вместе с Дэвидом на «Гаррете» отправился и его восемнадцатилетний сын, Александр Браун.

Особое правило: если Дэвид Браун найдёт и спасёт своего сына, он получит до конца приключения бонус +1 Psycho. Если Дэвид Браун не сможет спасти своего сына, ему придётся пройти проверку Psycho, после чего (независимо от результата) он получит до конца приключения бонус +1 к Melee.

Потрошитель. Чудовище

Отношение: незначительность (персонажи-люди), агрессия (красноглазые).

Характеристики: бойня 4, преследование 4, охота 4.

Секрет: рождённый в холоде и тьме. Потрошитель иммунен к охлаждающим стержням, а также легко может существовать в открытом космосе. *Малый секрет:* каста охотников. Потрошитель получает +3/–3 в сражении с равным противником (другим чудовищем или последней девушкой, если та получит свою награду).

Потрошитель — это полутораметровое существо, похожее на кожистый шарик, передвигающийся на двух массивных и мускулистых «руках». Конечности Потрошителя — это длинные и хваткие лапы, с острейшими когтями. Ног у этого создания нет. Всё, что не является «руками», является то ли туловищем, то ли головой. Никаких отверстий у шара нет. Неизвестно как Потрошитель слышит, осязает или видит.

По какой-то причине, это создание ненавидит красноглазых и его единственная цель — уничтожение Красного Капитана. Возможно, эти твари естественные враги, или же заражение Красной пылью не просто случайность, а некий акт (религиозный, политический или какой угодно), оскорбляющий Потрошителя, или его расу. К сожалению, ничего конкретного об этих создания сказать нельзя.

Джереми Байрон. Человек. Медик

Клише: великолепный мерзавец.
Характеристики: Melee 3, Range 1, Skills 3, IQ 5, Psycho 4.
Специализации: вид крови (Psycho), первая помощь (Skills).

Джереми Байрон. Чудовище

Отношения: снисходительность (персонажи-люди), агрессия (красноглазые).
Характеристики: бойня 4, преследование 3, охота 3.
Малый секрет: замок от шкафчика. У Джереми на 1 повреждение больше, чёрт его знает почему. *Малый секрет:* шестое чувство. Джереми может один раз за сцену перебросить проваленный бросок охоты. *Большой секрет:* Психопат. Джереми Байрон может начать игру как персонаж-человек, и превратиться в чудовище в любой момент.

Джереми Байрон — это серийный и массовый убийца, пойманный в далёком 2016 году. Он был сыном священника, работал медбратом в местном госпитале и всегда казался добрым и милым юношей. Что-то перемкнуло в его хорошенькой голове, и Джереми начал убивать во славу Господа. Тем не менее, он кажется здравомыслящим и приятным человекомÊ— когда не проповедует. Мистер Байрон был заморожен после своей поимки, и отправлялся на CX-18/21 как дешёвая рабочая сила, вместе с другими заключёнными.

Особое правило: Режиссёр может запретить этому персонажу выступать как чудовище. Это нужно обсудить до начала игры.

Сидни Кэролл. Человек. Гражданский специалист

Клише: последняя девушка.
Характеристики: Melee 2, Range 4, Skills 4, IQ 4, Psycho 2.
Специализации: перестрелка (Range), аккуратность (Skills), психотерапия (Psycho). Аграфобия.

Молодой инструктор и специалист по безопасности Синди Кэролл отправилась на планету CX-18/21 по трехгодичному контракту. Она должна тренировать и организовывать местных охранников, которым в свою очередь необходимо было надзирать над заключёнными. Синди — решительная женщина, умеющая постоять за себя. Тем не менее, постоянная жизнь среди военных и преступников постепенно выбивает её из колеи.

Особое правило: если Синди Кэролл спасает кого-то из персонажей Режиссёра, но при этом остаётся единственной выжившей из персонажей игроков, она всё равно выполняет условия для получения своей награды.

Приложение 2: экипаж судна

Люди

Техники
Характеристики: Melee 3, Range 1, IQ 2, Skills 4, Psycho 2.
Специализации: подручные предметы, ремонт и демонтаж.
Снаряжение: гаечный ключ, лазерный резак.

Охрана
Характеристики: Melee 3, Range 3, IQ 2, Skills 3, Psycho 2.
Специализации: перестрелка, задержание.
Снаряжение: лёгкий бронежилет службы безопасности, шоковый пистолет, лазерный резак.

Подручные чудовища

Красноглазые
Тип: толпа.
Характеристики: бойня 1, преследование 2, охота 3.
Повреждения: от 1 до 12, в зависимости от численности.
Малый секрет: оружие. Красноглазые могут использовать все модификаторы, специализации и урон оружия, которым владеют. Все красноглазые делятся на техников и охрану.

Телохранители
Тип: толпа.
Характеристики: бойня 2, преследование 2, охота 2.
Повреждения: 2.
Малый секрет: оружие. Телохранители могут использовать все модификаторы, специализации и урон оружия, которым владеют. Телохранители носят лёгкие бронежилеты службы безопасности и тяжёлые шоковые ружья.

Лейтенант Клариса Август
Тип: апостол.
Характеристики: бойня 3, преследование 3, охота 4.
Повреждения: 2.
Малый секрет: оружие. Клариса может использовать все модификаторы, специализации и урон оружия, которым владеет. Снаряжении Кларисы описано выше, в разделе посвящённом географии шаттла.

Красный капитан

Тип отношений: агрессия (все).
Характеристики: бойня 4, преследование 4, охота 4.
Повреждения: 2.
Обычный секрет: Их кровь наполнит меня жизнью. Один раз за игру Красный Капитан может вернуться в игру с одним повреждением, не дожидаясь смены сюжетной ступени. Несмотря на то, что Красный Капитан не насилует никого в привычном смысле, то что он делает с несчастными, питающими его, достаточно отвратительно и чудовищно, чтобы дать штраф –3 всем персонажам с агрофобией.

Приложение 3: история контакта

«Гаррет» мчится среди звёзды, не зная о том, какая печальная судьба ждёт его экипаж. Шаттл несёт в себе ценнейший груз — замороженных преступников прошлого, которых впоследствии планируется использовать как дешёвую рабочую силу. Один из этих преступников — Джереми Байрон, массовый и серийный убийца, совершивший ряд жесточайших преступлений в начале двадцать первого века. Также на борту находятся ожидающие в камерах быстрого сна рабочие и инструкторы, которые подписали долгосрочный контракт с добывающей кампанией. Всё это (кроме Джереми) — полноправные граждане Юниона.

«Гаррет» проходит через облако красной пыли. Что это, никто не знает. Фактически, красная пыль — это скопление небольших космических объектов, размеров не больше кулака взрослого человека, расположенные в пяти-шести метрах друг от друга. По какой-то причине эти объекты излучают красное свечение и… это свечение проходит сквозь обшивку корабля.

После этого весь не замороженный и не находящийся в камерах быстрого сна меняется, кроме доктора Алексиса Денисова. Почему он оказался иммунным к красному излучению? Мы понятия не имеем. Тайна должна оставаться тайной. Возможно он дальтоник, или его кровь имеет какие-то особые не изученные свойства, или он робот, или он вырос в Канаде, а там все такие.

Так или иначе экипаж менятеся. Сперва они беснуются, прыгают, кричат, дерутся, насилуют более слабых и собравшись толпой убивают более сильных. Долгое время царит хаос и безумие, а бедный доктор прячется как может. Почему его не замечают изменённые члены экипажа? Потому что они заняты, а доктор Денисов чертовски хочет жить.

Всё это время, более развитый «орган» корабля, как посчитал бы Потрошитель (о нём ниже), мутирует намного сильнее. Он превращается в некий нервный узел, связывающий экипаж. Пока он находился в состоянии похожем на куколку, красноглазые бесновались, но с рождением Красного Капитана, чудовища вновь натянули на себя маски людей.

И пошли громить криогенные капсулы и камеры быстрого сна. Целью красноглазых было вытащить всех кого только можно и отдать Красному Капитану. Последний соединялся с жертвами отвратительного вида отростками-хоботками, и питался их кровью, поддерживая в себе телепатические способности. В это время доктору Алексису Денисову удаётся спрятать две капсулы и камеру в лазарете, после чего убраться подальше.

После чего Красный Капитан вызывает дальнейшие мутации в избранных членах экипажа — лейтенанта охранны Клариссы Август, и нескольких её подчинённых.

Наконец, через несколько часов, персонажи игроков приходят в себя.

Всё это время, привлечённым светом красной пыли, в космосе плыл Потрошитель. Что это за существо мы не знаем. Тем не менее, он считает (насколько его внеземной разум может считать в привычном нам понимании) своим врагом не саму пыль, а порождённых ей чудовищ. Если точнее, он видит корабль как живое существо, заражённое мерзкой болезнью. Единственный известный Потрошителю способ избавить космос от этой заразы, вырвать омерзительное красное сердце. Лучше вырвать ещё и остальные внутренности, отправив их в холодную пустоту, выпотрошить «Гаррета».

Приложение 4: сценарий

В этом разделе мы опишем последовательность событий, которых может держаться Режиссёр, если его игроков по каким-то причинам нужно провести за ручку через всё приключение. Ничего плохого в таком подходе нет, и мы уверены, что существует масса причин провести «Контакт: Красный» как линейный модуль.

Начните всё, разумеется, с первой сцены завязки. Сперва опишите происходящее для людей, затем для чудовища. Ничего сложного на этой стадии нет. Но дальше вам, как Режиссёру, понадобятся все ваши навыки манипулятора.

Персонажи людей выбираются из лазарета. Дайте им тут же наткнуться на одного из охранников, пусть тот их успокоит и отведёт в столовую. Там героев накормят и объяснят всё, что случилось с кораблём. Сделайте эту сцену максимально мирной и спокойной.

Затем переключитесь на чудовище. Скажите ему, что за одной из стен он слышит раздражающий шум, и звуки, омерзительные его природе. Или убедите игрока любым другим способом заставить Потрошителя вскрыть стену и оказаться в каютах. Поместите туда 3–4 охранников, устройте небольшое сражение. После того, как Потрошитель разорвёт красноглазых на куски, подкиньте ему ещё жертв или, если игрок удовлетворён, снова переключитесь на персонажей людей.

Поднимется тревога, и красноглазые побегут вооружаться. Убедите игроков, что их персонажам лучше держаться подальше от неприятностей — словами красноглазых, или доносящимися звуками ужасной бойни. Позвольте игрокам найти стволы, шоковых пистолетов будет достаточно, и отправьте их в заднюю часть корабля, к двигателю. Ведь вам кажется, что там должно быть самое безопасное место. Персонажи игроков должны оказаться в машинном отделении. Их обнаруживает доктор Денисов и…

И мы возвращаемся к Потрошителю. Намекните игроку, что стягиваются слишком большие силы и ему пора прятаться. Если он не послушается дайте ему столько бойни, сколько он сможет унести, но позвольте сбежать когда по-настоящему запахнет жаренным. Если он не внемлет вашим предупреждениям, дайте игроку немного побаловаться с охотой, покажите как монстр отлично прячется. Ведите его во внутренние трубы и там объявите что он ушёл от погони и затерялся в бесчисленных служебных коридорах.

Мы снова переходим к персонажам-людям, и устраиваем лекцию от лица доктора Денисова. Можете дать игрокам обшарить машинное отделение и склад неподалёку. Возможно, вам придётся от лица Алексиса рассказать о том, что на складе можно найти много вкусного. Важно знать, что именно с этого момента вам придётся нагнетать саспенс — что-то плохое уже случилось, и у героев появилось множество поводов для сомнений и беспокойство. Наконец, доктор прямым текстом расскажет о том, что героям нужно отправляться на капитанский мостик, ведь там может быть выход на верхнюю палубу.

А между тем чудовище находит выход из внутренних труб как раз на капитанский мостик. Он сражается с охранниками там, после чего чувствует, что его цель на верхней палубе. Потрошитель без проблем может разнести баррикаду в щепки, и выбраться в комнаты отдыха. Да, прямо в лапы к Красному Капитану, пусть состоится их первое сражение. Но чуть позже. Потрошитель видит свою цель, а вы вновь берётесь за персонажей-людей.

Они слегка запаздывают и прибывают на место бойни, когда очередная группа охранников уже осматривает трупы своих товарищей. Устройте по-настоящему жёсткую и захватывающую перестрелку. До-

бавляйте ещё охранников, обходящих персонажей игроков с флангов. Отправьте ублюдков в карцер.

Наконец, дайте чудовищам сразиться, но не доводите дело до смертоубийства. Капитан сбежит, получив первое **повреждение,** а если Потрошитель погибнет, то он всё равно восстанет очень скоро. Так или иначе, Красный Капитан покинет своё логово и исчезнет, оставив питающие его тела без присмотра. Это чуть ослабит его, но не настолько чтобы отразилось на игровой механике.

Переходите к кульминации.

Проведите игроков через сцену описанную в разделе «Истина под замком». Помогите им сбежать, если потребуется. Рация охранника может передать сообщение о том, что лейтенант Август ждёт его в своём кабинете, с объяснениями. После чего направьте их по окровавленным коридорам… прямо в лапы Потрошителя. Последний не обязан их атаковать, благодаря своему типу отношений, но вы же знаете этих игроков. Они как дети, только с оружием.

Если персонажи игроков смогут разойтись без кровопролития, отлично. Проведите людей в кабинет Клариссы Август, им предстоит своё сражение, а Потрошителя дальше по следу Красного Капитана. Если же начнётся сражение, отправьте отряд охранников остудить пыл игроков, но не сразу. Одного трупа, или одного повреждения у Потрошителя, должно хватить.

Потрошитель чувствует запах Красного Капитана, и идёт по его следу. Он вновь входит во внутренние трубы, где его настигают телохранители. Вряд ли это сражение серьёзно отразится на монстре, и он вскоре он вновь возьмёт след и отправится на нижнюю палубу.

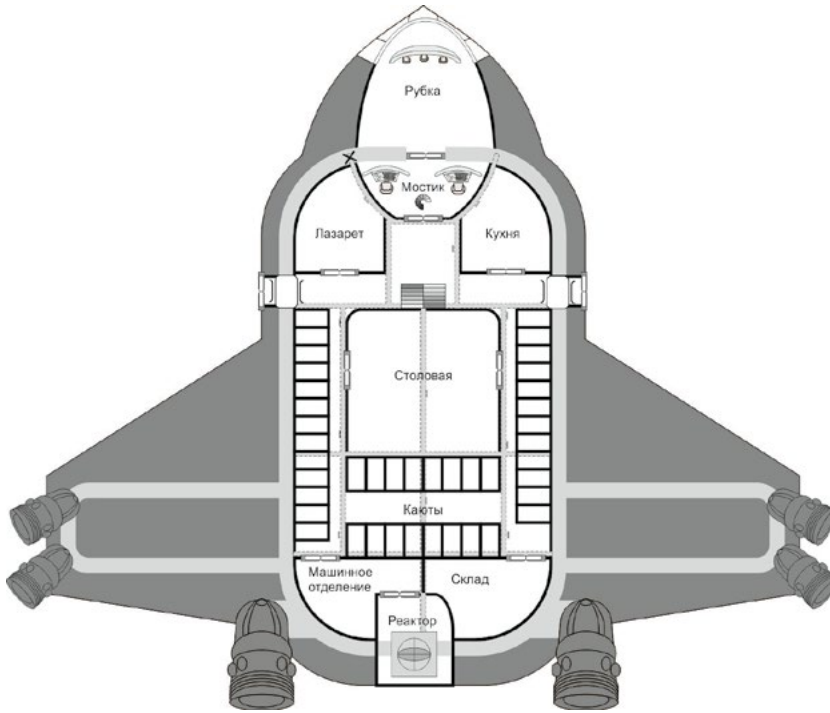
Персонажам-людям же предстоит куда более опасное сражение. Если они хорошо себя вели, можете рассказать им об охладителе и сперва сводить туда, если нет, сразу бросить их в битву с Клариссой. Компьютер в её кабинете передаёт информацию о том, что «Гаррет» несётся прямо навстречу астероидному полю, и если ничего не предпринять, корабль будет уничтожен.

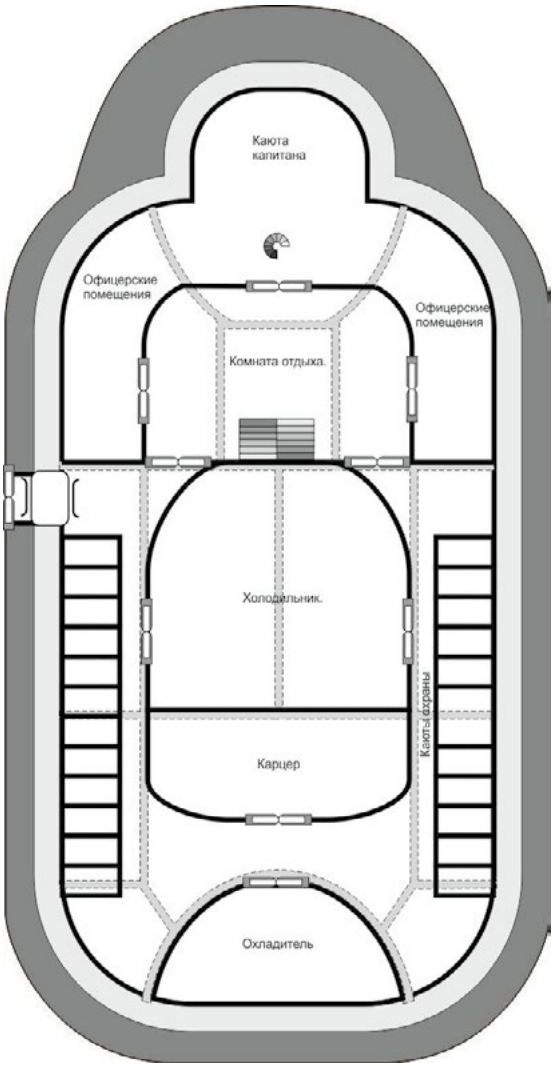
Между тем, Потрошитель всё же находит Красного Капитан и сходится с ним в дуэли насмерть. Чем бы не закончилось это противостояние, переходите к развязке.

Игрокам нужно бежать, спасать корабль и доктора Денисова. Напомните им об этом, и устройте небольшую засаду в машинном отделении. Алексис не будет помогать персонажам игрокам в борьбе, но может оттаскивать раненых и оказывать им первую помощь.

Действия же ПотрошитесЗачитайте игрокам «Спасение «Гаррета»

Поздравляем, вы прошли ролевую игру!;-)


Рубка
Мостик
Лазарет
Кухня
Столовая
Каюты
Машинное отделение
Склад
Реактор


Каюта капитана
Офицерские помещения
Офицерские помещения
Комната отдыха.
Холодильник.
Карцер
Каюты охраны
Охладитель